تكنولوچيا
أدب الأطفال

أحمد فضل شبلول

ت ٠٣//٣٥٤٤٢٨٠ إسكندرية



تكنولوجيا أدب الأطفال

تكنولوجيا أدب الطفل

بقلم : أحمد فضل شبلول

كمبيوتر : دار الوفـــاء

الطباعة : دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر

العنوان : ش ملك حفنى ، قبلى السكة الحديد

بجوار مساكن دربالة أمام بلوك ٣

الرقم البريدى : ٢١٤١١ فيكتوريا ــ اسكندرية

رقم الإيـــداع : ١٩٩٩/١١٣٠٠

الترقيم الدولى : 2 - 009 - 327 - 977

تكنولوجيا أدب الأطفال

((البحث الفائز بجائزة المجلس الأعلى للثقافة الأولى
فرع الدراسات الأدبية واللغوية لعام ١٩٩٩))

بقلم
أحمد فضل شبلول

الطبعة الأولى
٢٠٠٠م

الناشــــر
دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر
ت : ٥٣٥٤٣٨ - اسكندرية

بسم الله الرحمن الرحيم

قُلْ هَلْ يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٩﴾

سورة الزمر

ورد عن عمر بن الخطاب ﷺ أنه قال:

"لا تعلموا أطفالكم عاداتكم، فإنهم مخلوقون لزمان غير زمانكم".

الإهـــداء

إلى زوجتي وأمّ أولادي

هذا البحث

تحاول فصول هذا البحث أن تعيدَ ترتيب الأوراق المتصلــة بقضيــة أدب الطفل وثقافته وعالمه، على مائدة المهتمين بها في وطننا العربي، وأن تفتحَ نقاشا مفيدا ومثمرا، مع الأدباء والمثقفين والمعلمين والتربويين، فضلا عــن الآبــاء والأمهات، حول أدب الطفل وثقافته الإلكترونية، ومدى الاســتفادة مــن التقنيات الحديثة في تثقيف الطفل العربي وتعليمه وترفيهه، وتأديبه.

أيضا يحاول البحث الوقوف على عناصــر أدبية وثقافية جديــدة بــدأت تسري في كيان المجتمع دون أن يعي كثيرون ممن لهم علاقة مبــاشرَة بثقافــة الطفل العربــي وأدبه بأهمية ما يحدث، أو خطورته، في تكوين طفل عـــربي مغاير لأطفال العقود السابقة، هو طفل القرن الحادي والعشرين. وذلك مــن خلال الفصول التالية: مفاهيم أساسية، الثقافة الإلكترونية والثقافة العلميــة، الموجة الثالثة وثقافة الطفل العربي، منتجات الثقافة الإلكترونيــة، أشكــال ومضامين جديدة، قصص إلكترونية للأطفال، صــحافة الأطفال الإلكترونية، مستقبل كتب الأطفال ومكتباتهم الإلكترونية، الحاســوب والإنترنت للتعليم والتعلُّم، البرنامج: إخراجه وخصائصه، مواقع ومقاهٍ للأطفــال، المســابقات الإلكترونية، وأخيرا كيف نحمي أطفالنا من مخاطر الحاسوب؟

أحمد فضل شبلول

محتويات البحث

الإهداء ٧
مقدمة ١٣
مفاهيم أساسية.. ٢٣
الثقافة الإلكترونية والثقافة العلمية وأدب الخيال العلمى ٣٧
الموجه الثالثة وأدب الطفل العربى وثقافته ٤٩
منتجات الثقافة الإلكترونية ٥٧
أشكال ومضامين جديدة ٦٩
قصص إلكترونية جديدة ٧٩
قصص إلكترونية للأطفال ٧٩
*القرد والغليم (من وحى كليلة ودمنة) ١٠٥
*الطاووس المغرور (قصة إلكترونية للأطفال)........................ ١٢٣
صحافة الأطفال الإلكترونية........................ ١٣٥
مستقبل كتب الأطفال ومكتباتهم الإلكترونية ١٤٧
الحاسوب والإنترنت للتعليم والتعلم ١٦١
البرنامج الإلكترونى للأطفال وخصائصه (رحلة إلى مكة نموذجاً) ١٨٧
مواقع ومقاه للأطفال ١٩٩
المسابقات الإلكترونية ٢٠٩
كيف نحمى أطفالنا من خطر الحاسوب؟........................ ٢٢٩
خاتمة ٢٣٧
قائمة المصادر والمراجع ٢٤١
كتب أخرى للشاعر ....

مقدمة



كان مقال "الإنترنت وأدب الأطفال" المنشور بكتابي "أدباء الإنترنت، أدباء المستقبل" (ص ص ٨٩ ــ ١٠٣) النواة الأولى لفكرة هذا البحث الذي أقدمه اليوم تحت عنوان "تكنولوجيا أدب الأطفال"، فقد لاحظت اهتماما غير عادي وإقبالا كبيرا من أطفالنا على أجهزة الحاسبات الشخصية، وبعضهم حاول اقتحام شبكة الإنترنت العالمية، والبعض الآخر وصل إلى الشبكة بالفعل، وجلب منها معلومات أثَّرَت في فكره وميوله واتجاهاته المستقبلية.

ثم كانت الطامة الكبرى التي تحدثت عنها ــ في حينه ــ الصحف والمجلات ووسائل الإعلام المختلفة، وهي ما عرف باسم "عبادة الشيطان" أو "عبدة الشيطان" في بعض الدول العربية، وهم صبية وشباب، يمتلك بعضهم أجهزة كمبيوتر شخصية في منازلهم، ووجدوا معلومات وتلقوا تدريبات وتعليمات لممارسة هذه العبادة عن طريق شبكة الإنترنت، وساعدهم على ذلك وجود وفرة مادية بين أيديهم، وعدم تفرغ الوالدين لرعايتهم الرعاية الصحيحة، والتوجيه القويم، وانفصالهم عن المجتمع الذي يعيشون فيه وممارستهم لحياة خاصة قوامها السهر والموسيقى والجنس والمعلومات التي تُبث لهم عن طريق شبكة المعلومات الدولية، فأصبحوا يؤمنون بها ويصدقونها أكثر من أي شيء آخر. لذا كان لابد من التفكير في إضافات جوهرية لمقالة الكتاب السابق، والوقوف على عناصر أدبية وثقافية جديدة بدأت تسري في كيان المجتمع المصري والعربي، وبدأت تنعكس على طرائق تعليمه ومعرفته، ومجمل حياته، دون أن يعي كثيرون ممن لهم علاقة مباشرة بثقافة الطفل العربي وأدبه، بأهمية ما يحدث، أو خطورته في تكوين طفل عربي مغاير لأطفال العقود السابقة، هو طفل القرن الحادي والعشرين.

وقد أطلقتُ على الأدب الجديد، أو الثقافة الجديدة التي يستمدها أطفالنا حاليا من أجهزة الحاسبات الآلية، وشبكات المعلومات الدولية، مصطلح "الثقافة الإلكترونية" التي أصبحت حقيقة واقعة فرضها العصر الذي نعيش

فيه، بل إنها استثمار للمستقبل، تثمر عائداته وتتعاظم باستمرار، كلما كـــانت هناك فرصة لتعظيم القدرات المعرفية والإبداعية للأطفال حجر الزاوية للغد، وحجر الزاوية لأي استثمار مستقبلي.

وكانت نتيجة الإضافات الجديدة للمقال السابق، فصولا متنوعة، ولكن مترابطة، في هذا البحث، وصل عددها، بعد المقدمة، إلى ثلاثة عشر فصـــلا هي:

مفاهيم أساسية، الثقافة الإلكترونية والثقافة العلمية، الموجـــة الثالثـــة وثقافة الطفل العربي، منتجات الثقافة الإلكترونية، أشكال ومضامين جديـــدة، قصص إلكترونية للأطفال، صحافة الأطفال الإلكترونيـــة، مســـتقبل كتـــب الأطفال ومكتباتهم الإلكترونية، الحاسوب والإنترنت للتعليم والتعلُّم، البرنامج: إخراجه وخصائصه، مواقع ومقاهٍ للأطفال، المسابقات الإلكترونيـــة، وأخـــيرا كيف نحمي أطفالنا من مخاطر الحاسوب؟،

ويستطيع المرء بعد قراءة هذه الفصول أن يتساءل:

• هل أطفال الإنترنت يعرفون أكثر من أقرانهم الذين لم يمتلكـــوا جـــهازا حاسوبيا، بل أكثر من الكبار الذين لم يدخلوا بعدُ عصر المعلومـــات، أو لـــم يشعروا بعدُ بسياق الموجة الثالثة، وتبعاتها المعرفية؟

ربما تجيء الإجابة عن مثل هذا السؤال من خلال اســـتطلاع شمـــل أطفالا وبالغين حول أحدث صيحات "إنترنت"، وكانت المفاجـــأة أن الأطفـــال يعرفون أكثر من البالغين. وكانت نتيجة هذا الاستطلاع كما يلي:[1]

ـ الأطفال أكثر معرفة ٧٢%.

ـ البالغون أكثر معرفة ٢١ %.

ـ بقية النسبة (٥ % لا أعلم، ٢ % متساوون).

---

[1] - جريدة الشرق الأوسط. لندن: ١/١٠/١٩٩٧.

وربما يعرف الأطفال أكثر لأنهم يتعلمون بعض الأشياء بشكل أكثر تأثيرا من الكبار أو البالغين، فهم على سبيل المثال لديهم القدرة على تعلُّم اللغة باكتسابها بطريقة غير مباشرة سواء لغة ثانية أو ثالثة أو حتى رابعة، كما أن لديهم القدرة على الفهم السريع والذاكرة الجيدة. وهم بالإضافة إلى ذلك "محاطون بالكثير جدا من المعلومات، ومعظمها متوافر بشكل فوري. فهم يعرفون أشياء كثيرة، وربما بشكل أكثر من اللازم" [1]. "وفي بعض الأسر فإن الأطفال هم الذين يعرّفون الآباء على الكمبيوتر. ويكون الانسجام أوضح بين الأطفال والكمبيوتر، لأنهم ليسوا مكبلين (كالكبار) بطرائق مقررة لفعل الأشياء، كما أنهم يميلون إلى استثارة رد الفعل، والكمبيوتر يتفاعل معهم. وفي بعض الأحيان يُدهش الآباء من درجة استغراق أطفالهم — حتى في سن ما قبل المدرسة — مع أجهزة الكمبيوتر. لكن موضع الاندهاش يصبح مفهوما إذا ما أدركنا إلى أي حد يستمتع الطفل بالتفاعل — سواء أكان ممارسة لعبة ما (مثل لعبة الاختباء ثم الظهور فجأة — كالاستغماية — مع الوالد أو ممارسة الضغط على جهاز (التحكم من بعد) الريموت كونترول" [2]. ويؤكد البعض بأن الطفل "لا يكاد يدخل في تجربة التعامل مع الكمبيوتر حتى يتعلق به" [3].

وتقول الأبحاث إن تلك القدرة توجد في الجينات، ولكن ذلك البرنامج البيولوجي يتلاشى سريعا مع تقدم العمر، ولذلك نرى أن طلاب المدارس الثانوية يكافحون بصعوبة لإتقان تلك المعرفة التي يكتسبها بصورة طبيعية

[1] — جريدة الأهرام. القاهرة: ١٩٩٨/١٢/٢. الأطفال في عصر العولمة.

[2] — انظر: *المعلوماتية بعد الإنترنت (طريق المستقبل)*. بيل جيتس. ت: عبد السلام رضوان. الكويت: عالم المعرفة (٢٣١) ١٤١٨ هـ / ١٩٩٨م. ص ٣١٠.

[3] — السابق. ص ٤١٠.

الطفل في الخامسة [1]. وبالإضافة إلى هذا فإن الأطفال لديهم استعداد أكبر للتلقي والمخاطرة في البحث عن بدائل واحتمالات عديدة، ولديهم الوقت الكافي للإبحار داخل شبكة إنترنت، والوصول إلى مواقع عديدة، يكتسبون منها أدبا جديدا وثقافة جديدة ومعرفة جديدة، ربما لم يستطع البالغون الوصول إليها لانشغالهم في أعمالهم الروتينية، أو لإبحارهم إلى مواقع محددة مرتبطة أكثر بطريقة عملهم. وقد يكون حب الاستطلاع لدى الأطفال، يجعلهم متصلين بالشبكة أكثر من البالغين، بدون أدنى توتر للأعصاب[2]. ولكن مَنْ في النهاية سيتحمل تكلفة اتصال الأطفال بالشبكة طيلة هذا الوقت؟ إنهم ـ بلاشك ـ الكبار أو أولياء الأمور؟ إذن البالغون سيتحملون ـ ماديا ـ قيمة (المعرفة الأكثر) لدى الأطفال.

وربما المعرفة الأكثر هذه قد بلغت حدَّها عند صبي نيوزيلندي بالغ من العمر ١٤ عاما، استطاع أن يحقق تفوقا غير عادي على العديد من الخبراء العالميين الساعين للتصدي للفيروس الزمني الذي من المتوقع تفشيه مع حلول الألفية المقبلة، والذي من شأنه شل الملايين من أجهزة الكمبيوتر في جميع أنحاء العالم. لقد طوَّر هذا الصبي برنامجا لما بعد العام ١٩٩٩م من شأنه نزع فتيل القنبلة المقبلة. ويستطيع البرنامج التحري أوتوماتيكيا ما إذا كان جهاز الكمبيوتر قادرا على تحمل النقلة الزمنية من تاريخ ٣١ ديسمبر ١٩٩٩ إلى تاريخ الأوَّل من يناير عام ٢٠٠٠ وبالتالي القيام بالتعديلات اللازمة إذا أثبت الجهاز فشله في إتمام هذه النقلة. وقد ذكرت صحيفة "صنداي تايمز" البريطانية أن العديد من العروض المغرية انهمرت على هذا

---

[1] ـ *الجودة في التعليم المستمر*. لينارد فريدمان، ترجمة د. عبد الرحمن الشاعر وحسن طامان. الرياض: جامعة الملك سعود، ١٤١٨هـ / ١٩٩٨م.

[2] ـ يرى بيل جيتس أن عادة ما توتر الكمبيوترات أعصاب أي شخص إلى أن يفهمها جيدا، والأطفال هم الاستثناء الرئيسي هنا. انظر: *المعلوماتية بعد الإنترنت*. ص ٤٠٤.

الفتى من قبل شركات الكمبيوتر العالمية للاستفادة من مهاراته المبكرة سواء نجح برنامجه أم لم ينجح.[1]

أيضا هناك سؤال آخر يتعلق بثقافة الأطفال الإلكترونية وأدبهم، هو:

* هل يستطيع جهاز الحاسوب أن يسهم في إعداد الطفل المثقف القارئ المستمع الفنان الذي سيصبح في الغد عالما أو قائدا أو مفكرا أو أديبا أو مهندسا أو طبيبا أو فنانا ... الخ ؟

هذه بعض الأسئلة التي يطرحها أدب الحاسوب وثقافته، أو أدب وثقافة الإنترنت، أو الأدب والثقافة الإلكترونية بعامة، وتحاول فصول البحث المشاركة في وضع تصور عام، أو إجابة ما لبعض جوانبها.

وقبل أن نختتم هذه المقدمة، نقدم شرحا لبعض الكلمات المفتاحية، أو بعض المصطلحات، الأكثر شيوعا في سياق الأدب والثقافة الإلكترونية، أو الأدب والثقافة الحاسوبية الحالية، مثل:

*** شبكة الإنترنت (internet)**

هي تجميع لآلاف شبكات الكمبيوتر في الشركات والجامعات والمنظمات المختلفة من خلال خطوط التلفون. وتسمح برامج world wide web على الإنترنت للمستخدمين بإمكانية التنقل على الشبكة من قاعدة بيانات إلى أخرى بمجرد النقر على الماوس بما يسمح بالإطلاع على كافة المعلومات والصور ومقتطفات الصوت والفيديو.

وتقدم مجلة الهلال تعريفا طريفا للإنترنت بقولها: "الإنترنت باكورة طرق الاتصالات السريعة، وهي خاتم سليمان حقيقي يقول للمنتفع "شبيك لبيك جميع ما تطلبه بين يديك .." إنها الشبكة التي تصنع مليونيرات من معدمين خلال أيام، وتعيد صياغة حياة كل فرد يعيش على كوكبنا، بحيث

[1] – جريدة الشرق الأوسط. ١٩٩٧/٩/٢٢.

يكون أكثر فاعلية أو تهميشا حتى دون أن يدري .. مما يجعل الاستفادة منها قضية أمن قومي (بالمفهوم الشامل) من الدرجة الأولى .." [1].

*** شبكة إنترانت**

شبكة داخلية تستخدم بروتوكولات وأنظمة شبكة الإنترنت العالمية، أو هي شبكة الإنترنت الخاصة بمجموعة من المدارس أو رجال الأعمال، أو أي مجموعة منتخبة من الأفراد تتصل ببعضها البعض، من خلال تلك الشبكة، مستخدمة أنظمة الشبكة الرئيسية، ولكن على نطاق محدود، وبالتالي سيكون في مقدور مستخدمي الحاسوب المرتبطين بتلك الشبكة الداخلية تبادل المعلومات وتداولها بغض النظر عن نوع الحواسيب المستخدمة.

*** شبكة المعلومات العنكبوتية (www = world wide web)**

تقف على قمة الهرم في خدمات الإنترنت، وهي عبارة عن شبكة عنكبوتية مكونة من مئات الآلاف من الوثائق والصور والأصوات، ترتبط مع بعضها البعض كخيوط شبكة العنكبوت، كل منها يوصل إلى الآخر. ويمكن للمستخدم من خلال برامج استطلاع الشبكة التنقل داخلها. وهي المركز الرئيسي الذي يتم فيه الإطلاع على المعلومات وإجراء المعاملات التجارية، وغيرها.

*** البريد الإلكتروني (E-mail)**

هو أحد العوامل الفعالة في نجاح شبكة إنترنت، كما أنه يعتبر من الخدمات السهلة والشائعة الاستخدام على الشبكة، وهو عبارة عن نظام يسمح للمستخدم المشترك بالشبكة بإرسال رسائل إلكترونية واستقبالها من ـ وإلى

---

[1] ـ مجلة الهلال. عدد أغسطس ١٩٩٨، ص ٨٤.

ـ المستخدمين، ويعتبر وسيلة اقتصادية (رخيصة) للاتصال بين طرفيـــن أو أكثر بالمقارنة مع البدائل الأخرى. ويلاحظ أن:

١ ـ تتحدد الفترة التي تصل فيها الرسالة بين طرفين بعدد المحطات التي تمر بها الرسالة، أو بمعنى آخر مدى تعقيد الخط الذي تمر فيه الرسالة مـــن روابط وأجهزة كمبيوتر.

٢ ـ البريد الإلكتروني عرضة دائماً للإطلاع عليه من الآخريـــن، إلا إذا اتبعنا أسلوباً خاصاً بالتشفير، وهناك العديد من البرامج التي تساعد على ذلك.

٣ ـ من الضروري اتباع أسلوب معين للتعريف بين الطرفين، نظـــراً لأن استلامك البريد الذي يشار إليه أنه مرسل من فلان مـــن النـــاس، لا يعنـــي بالضرورة أنه من المصدر نفسه المشار إليه.

٤ ـ كما هو الحال في جميع الحالات التي تصيب اتصالاتنا الهاتفية أحياناً فإن إرسالك للبريد إلى عنوان معين لا يعني بالضرورة استلام الطرف الآخر للبريد.

• المودم (MODEM)

جهاز لتبادل البيانات بين جهازي كمبيوتر عبر خـــط هـــاتفي. فقـــد ظهرت الحاجة لتبادل البيانات بين أجهزة الكمبيوتر، منذ اخـــتراع الأجيـــال الأولى منها. وكان استخدام شبكات الهاتف في تبادل البيانات مـــن الحلـــول الأولى التي راودت أذهان المهندسين، إلا أن العقبة الرئيسية كانت في كيفيـــة إرسال بيانـــات الكمبيوتر الرقمية (digital) عبر شبكات الـــهاتف المصممـــة لنقل الإشارات التشابهية أو التناظرية (analog) وسرعان ما جاء الحـــل فـــي جهاز المـــودم. ولكل مودم سرعة معينة تشير إلى طاقتـــه القصـــوى علـــى إرسال البيانات واستقبالها، ويتحدد سعر المودم طبقا لسرعته، فيزيد الســـعر كلما زادت السرعة، وينصح الخبراء بعدم شراء مودم سرعته أقل من ٢٨,٨ Kbps مهما كانت الظروف. وإذا حاول المستخدم إجراء اتصال بين جـــهازي

مودم مختلفي السرعة، فإن الاتصال سيتم بـــأدنى الســـرعتين، فـــي أحســـن الحالات. ويوجد نوعان رئيسيان من أجهزة المودم: خارجية (خارج جـــهاز الكـــمبيوتر) وداخلية (بداخله) ويعد جهاز المودم الخارجي الأفضـــل، حيـــث يتعرض المودم الداخلي إلى التشويش الناتج عن القطع الإلكترونية الموجودة داخل جهاز الكمبيوتر، مما يؤثر على أدائها.

***

وأخيرا آمل أن تعيد فصول هذا البحـــث ترتيـــب الأوراق المتصلـــة بقضية ثقافة الطفل وأدبه وعالمه على مائدة المهتمين بها في وطننا العربـــي. وأن تفتـــح نقاشا مفيـــدا ومثمـــرا، لـــدى الأدبـــاء والمثقفيـــن والمعلمـــين والتربويين، فضلا عن الآباء والأمهات، حول أدب الطفل وثقافته الإلكترونية، ومدى الاستفادة من التقنيات الحديثة في تثقيـــف الطفـــل العربـــي وتعليمـــه وترفيهه، وتأديبه.

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

أحمد فضل شبلول

الإسكندرية ١٩٩٩/٢/١

مفاهيم أساسية

يعيش إنسان هذا العصر زمنا متجددا متغيرا، وفي كل ساعة تظهر أسماء جديدة ومخترعات حديثة، وتقنيات لا قبل له بها. وإذا صرف النظر عنها، وعمل كأنه لم يسمع بها، لأصبح في عرف المجتمع متخلفا ورجعيا. وإذا كان في استطاعته أن يفعل ذلك مع أحد المخترعات، أو تقنية من التقنيات، فماذا سيفعل مع ما يستجد يوميا، ويدخل حياته شاء ذلك أم أبى، خاصة وأن العالم الآن أصبح يعيش في مدينة إلكترونية هائلة الحجم والمساحة، كل ما فيها يتحرك بالأزرار والمفاتيح وأجهزة التحكم من بعد (الريموت كنترول)، ابتداءً من جهاز التلفزيون والهاتف المحمول، ومروراً بالحاسبات الشخصية وشبكات المعلومات، وانتهاءً بالسفن الفضائية والأقمار الصناعية والمعدات العسكرية ... وغيرها.

وقد نتج عن ذلك ــ وفي غضون سنوات قلائل ــ ثورة في جميع مجالات المعرفة البشرية، تعادل ما قدمته البشرية منذ بدء الخليقة وحتى عقد السبعينيات من القرن العشرين تقريبا. وكما تقول د. نوال عمر "فإن متابعة التطور العلمي والتكنولوجي تعتبر من الأمور الضرورية لمواجهة تحديات العصر وتحقيق طموح البشر وآمالهم سواء كان ذلك في مجال الصناعة أو الزراعة أو الثقافة والفنون والإعلام". [1]

لقد سجل هذا الإنسان ــ وما زال يسجل ــ فيضا من المنجزات والمخترعات التي حققها عبر تاريخه الطويل على سطح الأرض. وفي رأي د. فلاتة فإن "من الجوانب التي توضح مبلغ استغلال الإنسان لقدراته يبدو من خلال اختراعه للآلة البخارية ثم السيارة ثم الطائرة، ويمثل نزوله على

[1] - *الفيديو والناس*. د. نوال محمد عمر. القاهرة: كتاب الهلال (العدد ٤٧١) مارس ١٩٩٠، ص ١٤.

سطح القمر واختراعه الحاسب الآلي حلقة في سلسلة منجزاته وإنتاجـــه" [١].

وقد أُنتج أوَّل حاسب إلكتروني حقيقي ــ كما يشير د. المغيرة ــ عام ١٩٤٦م في أمريكا، "وهو الحاسب إنياك، وكان يزن حوالي ٣٠ طنا، وكان يحتاج إلى طاقة كهربائية عالية لدرجة أن ضوء المصابيح في غرب مدينة فيلادلفيا كان يتضاءل عندما يعمل هذا الجهاز الضخم"[٢]. ثم بدأت تظهر أجيال مختلفة من الحاسبات الآلية، كل جيل يصغر الجيل الذي قبله إلى أن وصلنا إلى الشكـــل الحالي من أشكال الكمبيوتر الشخصية، ومنها الكمبيوتر المحمول أو الكمبيوتر النقَّال الذي هو عبارة عن حقيبة صغيرة متحركة، تحملها معك أينما ذهبت.

لقد تطور الحاسب الآلي بسرعة مذهلة خـــلال الســـنوات الماضيـــة، ويتوقع العلماء أن يظهر في الأجيال المقبلة من الحاسبات، حاسبات "تتحـــدث مع الناس مباشرة باللغة العادية، حيث تفهم الحديث والصـــور، وتســـتطيع أن تتعلم وتتخذ القرارات على أساس استنتاجات ذكية، أي يمكـــن أن تتصـــرف بطريقـــة كانت مقصورة على الإنسان فقط" [٣] أو أنها تصل بذكائـــها إلـــى الذكاء البشري، وهو ما يعمل اليابانيون حاليا على إيجاده.

وليس هناك شك في أن "الكمبيوتر الشخصـــي ــ بمكوناتـــه الماديـــة المتواصلة التطور، وتطبيقاته في عالم التجارة والأعمـــال، وبنظـــم خدمـــة الاتصال المباشر، ووصلات الإنترنت، والبريد الإلكتروني، والعناوين متعددة

---

[١] – *المدخل إلى التقنيات الحديثة في الاتصال والتعليم*. د. مصطفى بن محمد عيسى فلاتة. الريـــاض: عمـــادة شؤون المكتبات، جامعة الملك سعود، ط٢، ١٤١٢هـ / ١٩٩٢، ص٢٨٥.

[٢] – *الحاسب والتعليم*. د. عبد الله بن عثمان المغيرة. الرياض: النشر العلمي والمطابع، جامعة الملـــك ســـعود، ١٤١٨هـ /١٩٩٧م، ص ٧.

[٣] – السابق، ص ١٢.

الوسائط، والألعاب ـ هو الأساس والركيزة للثورة المقبلة" على حد تعبير بيل جيتس (مؤسس شركة مايكروسوفت ورئيس مجلس إدارتها) [1].

ولعلّ من أهم المظاهر التي جلبها هذا التطور الهائل في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات، والكمبيوتر الشخصي، ظهور ما يسمى بالثقافة الإلكترونية التي جذبت انتباه أطفالنا قبل كبارنا، وأصبحت الشغل الشاغل لمعظمهم، وأصبحت كلمة "كمبيوتر" ـ كما يحلو للأطفال أن ينطقوها، وليس اللفظ المترجَم "حاسب آلي" أو "حاسوب" ـ مفتاح السعادة والمتعة لكثير منهم، وباتت ألعاب الأتاري، وألعاب الفيديو، والإبحار داخل شبكة "إنترنت" لاكتشاف مواقع جديدة وألعاب جديدة وبلاد جديدة، بديلا لألعاب جماعية كثيرة عرفها جيلنا والأجيال السابقة لنا. **فما هي الثقافة الإلكترونية ؟ وما مصادرها؟ وما أهم منتجاتها؟ وما فوائدها ومضارها وإيجابياتها وسلبياتها على أطفالنا، ومجتمعاتنا العربية بشكل عام؟ وكيف انعكست هذه الثقافة على شكل الأدب المقدَّم لأطفالنا، ومضامينه أيضا؟**

سنحاول في فصول هذا البحث الإجابة عن مثل هذه الأسئلة، وربما غيرها، واضعين في الاعتبار أن ما أسميناه بالثقافة الإلكترونية، أو تكنولوجيا أدب الأطفال، ليس مجرد رفاهية ثقافية، وإنما هي ضرورة حتَّمها ذلك العصر الذي نعيش فيه، عصر انفجار المعلومات، أو عصر المعلوماتية [2]. فكيف يعيش أبناؤنا في هذا العصر، ومن أي باب ستدخل عليهم ثقافتهم الجديدة ؟ بل إن كاتب الأطفال عبد التواب يوسف يتساءل ويجيب في الوقت

---

[1] ـ *المعلوماتيه بعد الإنترنت (طريق المستقبل)*. ص ٨.

[2] ـ يعرّف د. السيد نصر الدين السيد، المعلوماتية بأنها مجموع النظم العلمية المختلفة التي تعنى بالدراسة النظرية والتطبيقات العملية لكافة الجوانب الفنية والإنسانية والاقتصادية والاجتماعية المتعلقة باستخدام وتوظيف تكنولوجيا المعلومات، مثل علوم الحاسب، والعلوم الإدراكية. انظر إطلالات على الزمن الآتي. د. السيد نصر الدين السيد. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب (مكتبة الأسرة) ١٩٩٨، هامش ص ١٠٥.

نفسه. يتساءل: وماذا تفعل الأجيال القديمة ؟ ويجيب: بات من المؤكد أن عليها أن تدخل إلى عالم الكمبيوتر والإلكترونيات إذا كانت ترغب في أن تواكب الحياة من حولها.[1]

***

بداية لابد أن نقدم لمحة سريعة وموجزة عن: الطفولة، الثقافة، الثقافة الإلكترونية، ثقافة الأطفال، الثقافة العلمية. ثم نعقد بعد ذلك فصولا تطبيقية لملامح الثقافة الإلكترونية من خلال منتجاتها وأشكالها الأدبية، التي بدأت تنتشر في الآونة الأخيرة، وأصبح لها منتجوها المتخصصون، وأسواقها المتخصصة.

الطفولة

الطفولة هي حجر الأساس في بناء المجتمعات الحديثة، والطفل هو الثروة الحقيقة لأي أمة، وثقافة الطفل هي اللبنة الأولى لثقافة الإنسان والمجتمع. ويحرص كل مجتمع متقدم على أن يتمتع الطفل بكل أسباب السعادة والرفاهية والتثقيف والتفكير السليم. وتعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل التكوين ونمو الشخصية، بل إن هذه المرحلة هي المرحلة الحاسمة في تكوين شخصية الإنسان وبخاصة ـــ كما يذهب البعض ـــ السنوات الخمس الأولى. وقد اختلف العلماء والتربويون على مرحلة الطفولة في عمر الإنسان، فقسم البعض حياة الإنسان إلى مرحلتين، الأولى: مرحلة الطفولة، وتبدأ من مولد الإنسان حتى يبلغ سن الثامنة عشرة أو العشرين. والثانية: مرحلة الرجولة أو الأنوثة وتبدأ من بعد ذلك، وتستمر حتى نهاية العمر. وبهذا التقسيم تدخل مرحلة المراهقة والشباب في طور مرحلة الطفولة. في

---

[1] ـــ الكتاب الإلكتروني يخنق الورق. عبد التواب يوسف. مجلة المعرفة، الرياض: العدد (٤١) شعبان ١٤١٩هـ ـــ ديسمبر ١٩٩٨م.

حين قسم فريق آخر مرحلة الطفولة إلى ثلاث فترات، هي: الطفولة المبكـــرة (من المولد حتى السادسة) والطفولة المتوسطة (من السادســـة إلـــى الثانيـــة عشـــرة) والطفولة المتأخرة (من الثانية عشرة وحتـــى العشريـــن، وتدخـــل ضمنها فترات البلوغ والمراهقة، ومطلع الشباب، وبدايـــة الحيـــض بالنســـبة للفتاة). لكن التقسيم الشائع لدى علماء نفس الطفل هو: مرحلة الطفولة المبكرة (٣ ــ ٦ سنوات) ومرحلة الطفولة المتوســـطة (٦ ــ ٨ ســـنوات) ومرحلـــة الطفولة المتأخرة (٩ ــ١٢ سنة) وأخيرا مرحلة المثالية أو الرومانســـية (١٢ ــ إلى نهاية مرحلة الطفولة أو إلى ١٨ سنة).

الثقافة

أما الثقافة، فقد عرّفها البعض بأنها الإمتاع العقلي والوجداني لإبـــداع المعرفة والفن، فهي الغذاء الوجداني والإمتاع الفكري المحبب الـــذي يســـعى إليه الإنسان سعيا، ولا يتلقاه فرضا، ولا يُساق إليه قسرا أو كرها. وبالتـــالي فهي تختلف عن التعليم. وكل كائن من الممكن أن يَتَعلّم، ولكن ليس كل كائن من الممكن أن يكون مثقفا، إلا إذا أراد ذلك من تلقاء نفسه [1].

ولكن لم يزل التعريف الكلاسيكي الشائع الذي قدّمه إدوارد تايلور عام ١٨٧١م صالحا للاستعمال، والقائل: "إن الثقافة هي ذلك المركّب الذي يشتمل على المعرفة والعقائد والفنون والأخلاق والتقاليد والقوانين، وجميع المقومات والعادات الأخرى التي يكتسبها الإنسان باعتباره عضوا في المجتمع" [2] .

ويرى د. السيد نصر الدين السيد أن الثقافة "هي الذاكـــرة الحافظـــة لحصيلة ما مر بالإنسان من خبرات وتجارب عبر تاريخه الطويـــل، وهـــي الآلية الضابطة لإيقاع حركة مجتمعه والمحافظة على تماسكه بما تؤسسه من

[1] – *ثقافة الطفل العربي*. جمال أبو رية. القاهرة: دار المعارف، سلسلة كتابك (٤١)، ص ٢١ وما بعدها.

[2] – *ثقافة الأطفال*.د. هادي نعمان الهيتي. الكويت: سلسلة عالم المعرفة (١٢٣)، ١٩٨٨، ص ٢٤.

قيم وترسخه من تقاليد وأعراف، وهي في النهاية الأداة التي يستخدمها لفهم حاله ولتفسير ما يدور حوله من أمور بما تقدمه من طرائق تحليل ومنهجيات تفكير، ومن ثم فهي وسيلته لتحديد مواقفه تجاه مستجدات واقعه"[1].

وفي قاموس علم الاجتماع "يعد تعريف فرانز بوس نموذجا للتعريفات الوصفية للثقافة، إذ إن الثقافة تتضمن كل مظاهر العادات الاجتماعية في المجتمع المحلي واستجابات الأفراد نتيجة لعادات الجماعة التي يعيشون فيها ومنتجات النشاط الإنساني" [2].

أما التنشئة الثقافية، فهي عملية "تشكيل الإنسان عن طريق التعليم والتدريب حتى يصير شخصا قابلا لأن يشارك المجتمع في حياته الثقافية، **وهي عملية تتم بشكل شعوري حينا، ولا شعوري أحيانا أخرى، فالطفل يولد وتسيطر عليه دوافع غريزية تجعله غير قابل لمشاركة آخرين في الحياة الاجتماعية، فيتولاه المجتمع بتقاليده وعاداته** ويمرنه على القيام بذلك. وتعد **مراحل التعليم المختلفة في معنى من معانيها وسائل للتنشئة الثقافية، لأنها تنقل للشباب** آخر ما **وصلت إليه الثقافة الإنسانية وتربيهم عليها، ويسهم أصدقاء اللعب والأندية و... أشباههم في تنشئة الثقافة لأن الفرد يتعلم منهم الكثير"** [3].

يتضح من التعريفات السابقة أن للثقافة، وللتنشئة الثقافية، "دورا كبيرا في نمو الأطفال عقليا من خلال تأثر النشاط العقلي بما يستمده الطفل من البيئة الثقافية، وفي نموهم عاطفيا وانفعاليا من خلال تنمية استجاباتهم

---

[1] ـ إطلالات على الزمن الآتي. ص ١١٦.

[2] – *قاموس علم الاجتماع*. محمد علي محمد (وآخرون). تحرير ومراجعة محمد عاطف غيث. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٩، ص ١١٠.

[3] – *معجم العلوم الاجتماعية*. إعداد نخبة من الأساتذة المتخصصين. تصدير ومراجعة إبراهيم مدكور. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٥، ص ١٠٣.

للمؤثرات المختلفة، وإكسابهم الميول والاتجاهات وطرق التعبير عن انفعالاتهم، وفي نموهم اجتماعيا من خلال بناء يسبق علاقاته بالآخرين، وفي نموهم حركيا من خلال تنظيم حركاته ونشاطاته ومهاراته، وينطوي ذلك كله على بناء شخصياتهم وتحديد سلوكهم" [1].

الثقافة الإلكترونية

وقد تعددت وسائل الثقافة، وأساليبها، ووسائطها، وألوانها، وأشكالها، ولن نتحدث في هذا البحث عن كل أساليب الثقافة المطروحة على أطفالنا، وأشكالها، وتأثيراتها، لن نتحدث عن الكتاب، والصحيفة، والمجلة، والأغاني والأناشيد، والقصص المروية أو المكتوبة، والإذاعة المسموعة والمرئية (الراديو والتلفزيون) والمسرح، والسينما، والفيديو، وشرائط التسجيل والأسطوانات، والمعارض والمتاحف، والرحلات سواء الترفيهية أو التثقيفية، وحتى الألعاب التقليدية التي تتبارى المصانع في إنتاجها، وغيرها من أدوات التغير الثقافي أو من أشكال ثقافة الطفل، ولكن سيكون حديثنا منصبا على شكل ثقافي جديد بدأ يغزو العقول والوجدان، وانتشر في الأسواق والبيوت والمدارس والمعاهد ودور الحضانة ورياض الأطفال والنوادي والمعسكرات والشواطئ وأماكن التجمعات المختلفة... إلخ. وقد عُرف هذا الشكل باسم «الثقافة الإلكترونية»، التي جلبها دخول أجهزة الحاسب الآلي، وشبكات المعلومات إنترنت، وإنترانت، وغيرهما، في منازلنا ومدارسنا ونوادينا ... الخ. ونحن في هذا المقام نتفق مع عبد الله العروي في قوله: "الثورة الإلكترونية ـ الإعلامية ثورة حقيقية، لها فوائد نلمسها كل يوم في المطارات والبنوك والمكتبات وغيرها، لكن بقدر ما تزيد المجتمع المتعلم المصنّع علما ومعرفة ونشاطا بقدر ما تغمس المجتمع الذي تعوزه المؤسسات، في الذهنية

---

[1] – السابق، ص ٤٧.

الخرافية الاستهلاكية ولا يتلافى الخطر إلا بإتباع سياسة ثقافية قومية واعية متكاملة" [1]. نتفق أيضا مع د. نوال عمر في قولها "مما لاشك فيه أن اختراع الوسائل الإعلامية المختلفة، ومنها الفيديو، (وأستبدل هنا الكمبيوتر بالفيديو) تُعدُّ من أرقى ما وصل إليه العقل البشري في العصر الحديث، وهي تستعمل للخير وتستعمل للشر ولا يختلف اثنان أن هذه الاختراعات لو استخدمت في الخير ونشر العلم وتثبيت العقيدة الإسلامية وتدعيم القيم الأخلاقية وربط الجيل الحاضر بأمجاده وتاريخه كان لها الدور الإيجابي للاستفادة منها والاستماع إليها. أما إذا استعملت لترسيخ الفساد والانحراف ونشر الرذيلة والانحلال كان لها الدور السلبي" [2].

ما هو الحاسب الآلي (الكمبيوتر)؟

*** تعريف الحاسب الآلي**

الحاسب الآلي – أو الحاسوب – كما يعرفه المغيرة [3] هو ببساطة آلة لتحليل المعلومات (Information) وهو يتكون من قسمين رئيسيين، هما:

١ – القسم المادي (العتاد) Hardware ويتكون من:

(أ) وحدات الإدخال (لوحة المفاتيح Key Board، والفأرة Mouse بالإضافة إلى أشياء أخرى قد تكون ضرورية في الاستخدام، وقد تكون غير ضرورية مثل: القلم الضوئي، واللمس بالأصابع، ومحركات الألعاب، والماسح العدسي أو العدسة الضوئية، ولوح الرسم، والصوت).

---

[1] – *ثقافتنا في ضوء التاريخ*. عبد الله العروي. بيروت: دار التنوير، ١٩٨٤، ص ١٤٥.

[2] – *الناس والفيديو*. ص ١٠٦.

[3] – *الحاسب والتعليم*، ص ١٥.

(ب) الذاكرة Memory (حيث يتم الاحتفاظ بالمعلومات أو البيانات المدخلة لحين الحاجة إليها أو استرجاعها) وهناك ذاكرة التعامل العشوائي RAM وهي ذاكرة المستخدم، حيث يستطيع أن يخزّن فيها البرامج والمعلومات، كما يستطيع في الوقت نفسه أن يمسح ما بها من معلومات أو برامج. وهي ذاكرة غير دائمة، فمثلا عند انقطاع التيار الكهربائي عن الجهاز فإنها تفقد ما بها من معلومات أو برامج إذا لم نعطِ أمر الحفظ Save، وهناك ذاكرة القراءة فقط ROM وهي خاصة بالحاسب، وتبرمج عند صناعته، ولا يستطيع المستخدم أن يستعملها أو يمسحها أو يضيف إليها معلومات جديدة. وبالإضافة إلى ذلك فهناك وحدات التخزين الخارجية مثل: الأقراص المرنة Floppy disks، والقرص الصلب Hard Disk، وأشرطة التسجيل العادية.

(ج) وحدة المعالجة المركزية Central Processing Unite (CPU) حيث يتم في هذه الوحدة تحليل المعلومات أو البيانات التي سبق إدخالها عن طريق أي وحدة من وحدات الإدخال السابقة، وفي هذه الوحدة تكمن وظيفة الحاسب الأساسية، ألا وهي تحليل المعلومات أو البيانات، وبالتالي فهذه الوحدة تعد أهم جزء في الحاسب، فهي "عقل" الحاسب الذي يتحكم في جميع الأجزاء الأخرى.

(د) وحدات الإخراج (الشاشة Monitor، والطابعة Printer ويوجد أنواع كثيرة منها، والراسمة، ومركب الأصوات وهو جهاز يحوّل النبضات الإلكترونية إلى أصوات مسموعة ومفهومة، والموديم Modem، وهو جهاز يمكّن من وصل حاسب بآخر عن طريق خطوط الهاتف، حيث يتم تحويل المعلومات التي تصدر من الحاسب – على شكل إشارات خاصة بالحاسب – إلى إشارات صوتية تنقل بالهاتف، وفي الوقت نفسه يحول الإشارات الصوتية

القادمة إلى إشارات مناسبة للحاسب، وهكذا يتم تبادل المعلومات بين الحاسبات. وبذلك فإن الموديم يعد وحدة إخراج وإدخال في الوقت نفسه).

٢ ـ البرامج Software . تعد الأجزاء المادية السابق ذكرها بمثابة الجسد للحاسب الآلي، أما الروح فهي مجموعة البرامج، أو التعليمات التي تنسق العمل بين الأجزاء المادية، وتجعل كل جزء يقوم بعمل معين. يقول بيل جيتس: "إنه ركز اهتمامه منذ البداية على البرامج، وليس على المعدات، لأن الرؤية كانت واضحة لديه بأن المستقبل يكمن في تطوير البرامج التي تتماشى مع متطلبات المستهلكين. أما الآلة نفسها فإنها لا تساوي شيئا بدون برنامج ناجح" [١].

ويمكن تعريف البرنامج بأنه: "سلسلة من التعليمات الخاصة التي تعطى للحاسب ليؤدي سلسلة من الخطوات المنطقية المتتابعة والتي ينتج عن أدائها نتيجة ما" [٢]. وتنقسم البرامج إلى: برامج أنظمة التشغيل Operating Systems والبرامج التطبيقية Application Programs .

وسوف يكون حديثنا في هذا البحث منصبًّا على هذا النوع الأخير من البرامج (البرامج التطبيقية) وبخاصة التي أُعدت للأطفال مسبقا، ويقوم المستخدم أو الطفل أو ذووه بشرائها أو الحصول عليها بطريقة ما، مثل برامج الألعاب، والبرامج الترفيهية والتعليمية والتثقيفية، التي تعكس في النهاية صورة الأدب الجديد ـ بالمفهوم الواسع[٣] ـ الذي يقدم لأطفالنا في أواخر القرن العشرين، ومطلع القرن الواحد والعشرين، حيث بدأت بعض الشركات

---

[١] ـ الشرق الأوسط. ١٩٩٧/٩/٢٨ نقلا عن كتاب "أسرار مايكروسوفت".

[٢] ـ *الحاسب والتعليم.* ص ٣٧.

[٣] ـ نعني بالمفهوم الواسع للأدب اشتماله على كل صور تثقيف الطفل التي سبق أن تحدثنا عنها في غير جزء من هذا البحث، وليس فقط الشعر والقصة القصيرة والمسرحية والرواية.

في مصـــر وغيرها من الدول العربية تسوّق لإنتاجها الجديد الذي يقدم علــى أسطوانات ليزر.

تعلن إحدى هذه الشركات مؤخرا عن منتجها الإلكتروني على هذا النحو: "تقوم الشركة بتقديم أفضل الأعمال الثقافية المتميزة في أدب الأطفال، وكذلــك الكتب التعليمية المساعدة والموسوعات والمراجع على شكل أسطوانات لــيزر C.D باستخدام مؤثرات صوتية ورسوم متحركة جذابة وشيقة وممتعة".[1]

وبطبيعة الحال فإن هناك بعض الخطوات التي يجب على مســـتخدم الحاسب الآلي معرفتها كي يكون استخدامه سليما، أو على الأقل كي يكـــون قادرا على الانتفاع بقدرات الحاسب بطريقة فعالـــة، ودون الاعتمـــاد علـــى الآخرين، ومن ذلك التعرُّف على نظام التشغيل (DOS) وتحميل النظام علـــى ذاكرة الحاسب، ومعرفة بعض أوامر نظام التشغيل، وتحميل لغات البرمجـــة والبرامج التطبيقية ... الخ، وكلها خطوات سهلة، أو غير معقدة، ومن الممكن للمرء ــ أيا كان طفلا أو رجلا أو امرأة ــ تعلمها، واكتســـاب مهارة عاليـــة فيها، مادامت لديه الرغبة في التعلُّم والمعرفة. وليس هدف هذا البحثَ تعليـــم المرء كيف يستخدم الحاسب الآلي، فهناك كتب كثيرة في هذا المجال، وإنمـــا هدفنا هو البحث في كيفية انعكاس استخدام هذا الحاسب على ثقافة أطفالنـــا وأدبهم الجديد من خلال ما أسميناه بتكنولوجيا أدب الأطفال، وكان لابد مـــن إعطاء لمحة ســـريعة وموجزة عن هذا الكائن الذي هو محور حديثنـــا فـــي فصـــول البحث، والذي يعـــدُّ الأب الروحـــي لمـــا أســـميناه بـــ "الثقافـــة الإلكترونية"، ومن ناحية أخرى فإن معرفة الحاسب وإجادة التعامل معه أصبح ضرورة عصرية ملحة، مثله في ذلك كمثل ضـــرورة تعلم القراءة والكتابـــة،

[1] ــ راجع على سبيل المثال الإعلان المنشور على الغلاف الأخير مـــن جريـــدة "أخبـــار الأدب"، القـــاهرة: ١٩٩٩/٢/٧.

أو ـــ كما يقول المغيرة ـــ "مثل ضرورة تعلـــم المـــهارات الأساسـية فـي الرياضيات، على سبيل المثال" [1]. فإذا عرف المـــرء كيفيـــة التعـــامل مـــع الحاسب الآلي، لأصبح بذلك مهيئا للتفاعل مع الثقافة التي يطرحها هذا الكائن، وبخاصة بعد أن يتعرف على الشــبكات التي تضم مجموعة من الحاســـبات الآلية، في العالم كله، وتعتبر شبكة "إنترنت" أكبر شبكـــة معلومـــات دوليـــة موجودة الآن في العالم، وكون المرء يتفاعل مع هذا النوع من الثقافة لا يعني قبول كل ما تجيء به، وإنما نقصد بالتفاعل هنا بداية الحوار مع ما يجيء به الحاسب، وما تطرحه الشبكات من معلومات، من شتى صنوف العلم والمعرفة والأدب والثقافة، أما كوني أقبل ما جاءت به الشبكة، أو لا أقبله، فهذا يتوقف على عوامل أخرى كثيرة من أهمها الأرضية الثقافية التي يقف عليها المـــرء قبل دخوله إلى عالم الحاسب الآلي وشبكة المعلومات، "حيث المجتمـــع الآن يمكن اعتباره مجتمع معلومات، يجمع معلومات من أجل إدارتـــها وتحليلـــها، ومن ثم استعمالها" [2]. وقد سهَّلَ الحاسب هذه المهمة إلى أبعد الحدود "وبسبب سرعته ودقته وفعاليته في معالجة المعلومات، فقد أثَّرَ في كثير مـــن أوجـــه حياتنا اليومية المختلفة" [3].

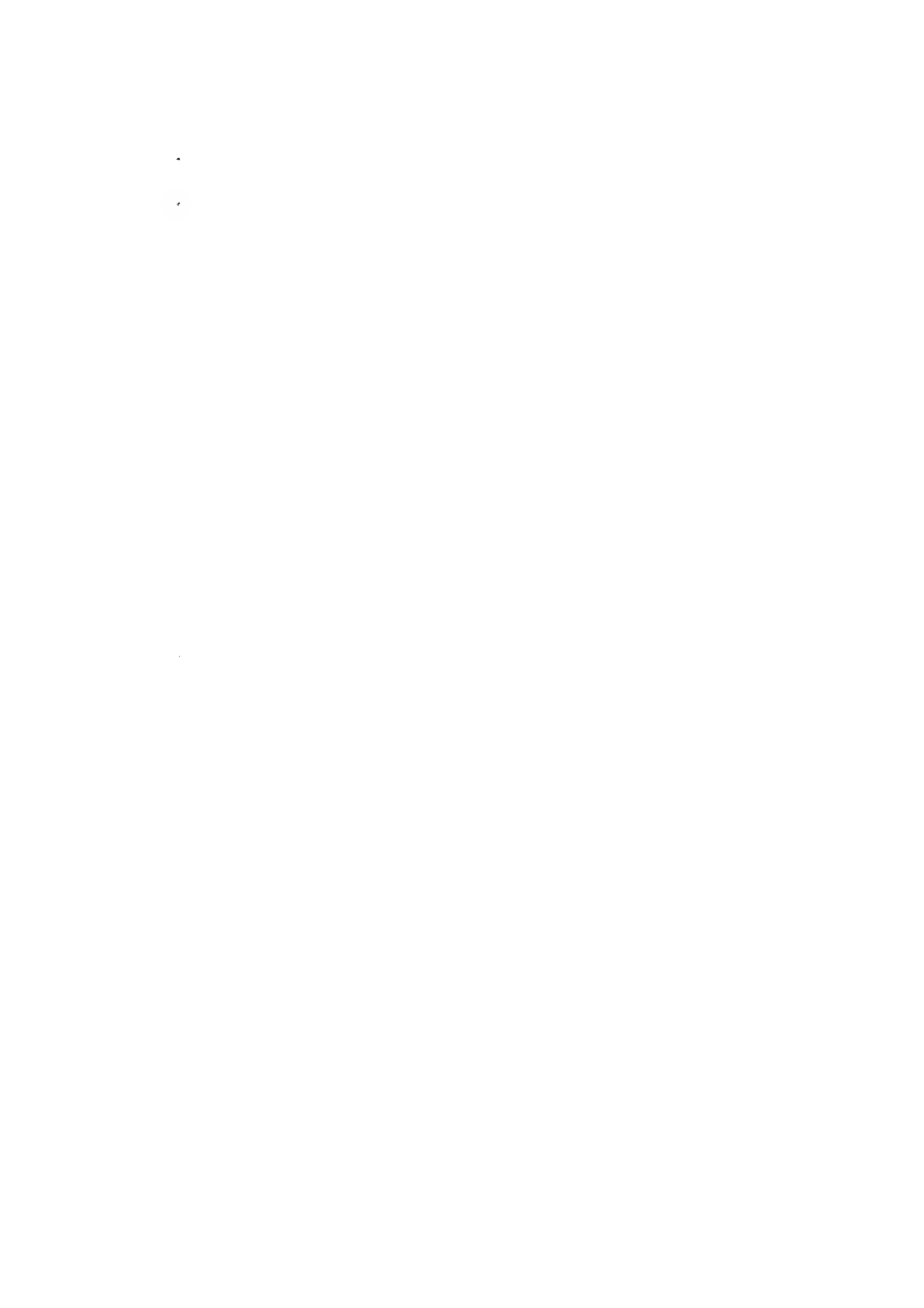
---

[1] – *الحاسب والتعليم*، ص ١٣٣.

[2] – السابق، ص ١٣٩.

[3] – السابق، الصفحة نفسها.

الثقافة الإلكترونية
والثقافة العلمية
وأدب الخيال العلمي



حينما نتحدث عن هذا الشكل الثقافي الجديد، أو هذا الكائن الثقافي الحديث، فإنما نتحدث عن المستقبل القريب لمجتمعنا العربي، وهو على أعتاب القرن الحادي والعشرين، ومستقبل الطفولة والأطفال في هذا المجتمع الذي نأمل له كل الخير والتقدم والازدهار، في ظل طفولة سعيدة حقا، سوف تحكم هذا الوطن العربي الكبير عندما تكبر في العقود القليلة القادمة. فالأطفال والشباب هم أكثر الفئات العمرية استجابة للتغير الفني والاجتماعي والثقافي، ومن ثم فهم صانعو التطور والتغيير في المستقبل القريب. وإذا كان الاعتقاد السائد أن الثقافة تمرُّ من الكبار إلى الصغار دوما، وليس العكس، فإن ذكاء الحر يتساءل: "ألا نرى أن الصغار، خصوصا في ظروف الانتقال من مرحلة إلى مرحلة، وما يترتب عليها من تغيير في أساليب الحياة والمعاش أقدر على استيعاب هذا التغير، وملاحظته واحتضانه؟ ألا نرى أنه في عصرنا، عصر الثورة العلمية والتكنولوجية الوافدة إلينا، أن بإمكان الصغار نقل معارفهم ومعلوماتهم إلى الكبار، وبمقدورهم أن يشرحوا مسائل تتعلق بالمنجزات العلمية والآلات الحديثة، بحيوية وقدرة أكبر ممن هم أكبر سنا في بعض الأحيان ؟" [١].

[١] - *الطفل العربي وثقافة المجتمع*. ذكاء الحر. بيروت: دار الحداثة، ١٩٨٤، ص ٣٠.

وبعامة فإن ثقافة الأطفال هي جزء من الثقافة الكلية للمجتمع، بل إن هادي نعمان الهيتي يذهب إلى أنه "تظهر في ثقافة الأطفال الملامح الكبيرة لثقافة المجتمع في العادة، فالمجتمع الذي يولي أهمية كبيرة لقيمة معينة تظهر في العادة في ثقافة الأطفال" [1]. ومن ناحية أخرى فإن الأسرة تؤدي دوراً مهما في تكوين ثقافة الطفل، وكلما كان الأب أو الأم أو الأخوة الكبار من ذوي التعليم والثقافة العالية، ساعد ذلك الأطفال على أن يُنشؤوا في بيئة ثقافية صحية. ولما كانت مجتمعاتنا العربية بدأت تُظهر اهتماما بمسألة الحاسب الآلي، بل تشجع ــ ولو نظريًّا ــ على استخدامه في جميع مجالات الحياة، فقد كان من الطبيعي أن تظهر الثقافة الحاسوبية، أو الثقافة الإلكترونية لدى الأجيال الجديدة، ومن ثَمَّ فإن ثقافة هذا الجيل الجديد من أبنائنا وأحفادنا، تختلف ــ إلى حد كبير ــ عن ثقافة الأطفال في الجيل السابق، فثقافة هذا الجيل تتشكَّل من خلال استخدامه لجهاز الكمبيوتر لكي تكون متوائمة مع روح العصر، ومع الآمال الموضوعة للمستقبل، ومن هنا تتحقق مقولة عمر بن الخطاب رضي الله عنه الصالحة لكل زمان ومكان: "لا تعلموا أولادكم عاداتكم، فإنهم مخلوقون لزمان غير زمانكم" [2].

---

[1] – *ثقافة الأطفال*. ص ٣١.

[2] – السابق. ص١٠٥.

* **تَعريف الثقافة الإلكترونية:** الثقافة الإلكترونية، هي الثقافة الوافدة علينا من خلال ما يُعرف بعصر الموجة الثالثة [1] الذي يعيشه الإنسان حاليا، وهو العصر المعلوماتي الذي رافقته ثورتان تكنولوجيتان هما: ثورة الاتصالات، وثورة في تقنية المعلومات من خلال الأجهزة الإلكترونية المختلفة، سواء كانت هذه الأجهزة حاسبات آلية، أو أجهزة أتاري، أو أجهزة فيديو، أو أجهزة إذاعية وتلفزيونية تستقبل الإرسال المحلي، أو تستقبل محطات الأقمار الصناعية التي تبث عروض القنوات الفضائية المختلفة والمنتشرة في شتى بقاع العالم الآن.

ونحن في هذا البحث سيكون حديثنا منصبًا على الثقافة الإلكترونية الوافدة من خلال الحاسب الآلي بما فيها شبكة الإنترنت التي لا يستطيع المرء الوصول إليها ــ حتى الآن ــ بدون هذا الجهاز. أما عن الثقافة الوافدة أو المعروضة من خلال التلفزيون والفيديو والقنوات الفضائية ... الخ، فقد سبق أن عالجها أو ناقشها غير كاتب، وباحث، وقد يلزم السياق أحيانا التعريج على أحد منها، دون الوقوف عند التفاصيل الخاصة بها.

ولكن السؤال الذي يطرح نفسه في هذا المكان، هو: هل إشاعة أدبيات الثقافة الإلكترونية بين أطفالنا، يؤدي إلى إشاعة نمط التفكير العلمي

---

[1] – مصطلح "الموجة الثالثة" استخدمه المفكر "ألفن توفلر" في كتاب له بالعنوان نفسه (الموجة الثالثة) وفيه قسم تاريخ الحضارة البشرية إلى ثلاث موجات رئيسية، الموجة الأولى بدأت عندما ارتبط الإنسان بالأرض، وأصبح يعتمد على الزراعة، واستغرقت هذه الموجة آلاف السنين. والموجة الثانية بدأت مع الثورة الصناعية عندما انتقل الإنسان إلى مرحلة التصنيع التي استمرت عدة مئات من السنين. أما الموجة الثالثة فهي التي يخوضها الإنسان حاليا وقد بدأت منذ عدة عقود وهي مرحلة ما بعد التصنيع، أو هي العصر المعلوماتي الذي نعيشه حاليا.

بينهم"حيث الحكم على المسائل والظواهر والمشكلات بوعي شامل استنادا إلى ضوابط معينة" كما يذهب إلى ذلك الهيتي، الذي يعلق قائلا "فما دمنـــا نريــد لأطفالنا أن يحلوا المسائل المتعلقة بحياتهم والمشكـــلات التـــي يواجهونـــها، ويفســـروا الظواهر تفسيرا صحيحا، فإن هذا يعني أننا نريد لهم أن يفكـــروا بطريقة علمية"[1]. فهل تعاملهم المستمر مع أجهزة الحاسب الآلي الذي هـــو مبنيٌّ في الأصل، ومُصممٌ، على خطوات علميـــة منطقيـــة محســـوبة بدقـــة متناهية، سيؤدي إلى إشاعة هذا النمط من التفكير، أو على الأقل يعلمهم كيف يفكرون، تفكيرا غير جزافي، قائما على خطوات يعتمد بعضها على البعـــض الآخر، ويا حبذا لو كان هذا التفكير هادفا، ودقيقا، ومرنا، وبعيدا عن الجمود، وغيـــر قائم على التعصب، وواقعيا، أي لا يعتمد على الخيال المريض فـــي فهم الأشياء والتعامل معها؟. يقول د. طالب عمران: "في عصر العلم الـــذي نعيشه يتحتَّم أن يوجَه الطفل للتعلُّم الجاد المنتج في العناية بتثقيفـــه العلمـــي، وشحن تصوراته، وأفكاره بقصص تتحدث عـــن إنجـــازات العلـــم البـــاهرة ومستقبلها المضيىء ..." [2].

فهل الثقافة العلمية التي يريدها البـــاحث لأطفالنـــا، هـــي الثقافـــة الإلكترونية ؟

لكي نصل إلى إجابة مقنعة يجب أوًلا تعريف الثقافة العلمية، ثم نقارن بينها وبين الثقافة الإلكترونية بمفهومها السابق.

الثقافة العلمية في أبسط تعريف لها هي ربط العلوم النظريـــة التـــي يقوم الطفل بدراستها أو معرفتها عن طريق القنـــوات والوســـائط المختلفـــة، بالتطبيق. وعن طريق ذلك يتم تثقيف الطفل علميًّا بشكل صحيح.

---

[1] – السابق. ص ٩٤.

[2] – *أدب الطفل العربي*. مجموعة أبحاث. عمّان: منشورات الاتحاد العام للأدباء والكتاب العرب (د.ت).

أما القنوات التي تصل من خلالها الثقافة العلمية للطفل، فهي: البيت، والمدرسة، ووسائل الإعلام المختلفة من صحافة علميّة ومذياع وتلفزيون يقدّمان برامج علمية مبسطة، وأفلام فيديو، وسينما للأطفال، وأدب الخيال العلمي، وبرامج الحاسب الآلي ... الخ. ويمكن أن يتم التثقيف العلمي للطفل بشكل جيد إذا روعيت معطيات الكتابة العلمية، أي الأرضية العلمية التي يمكن أن يعتمدها الكاتب في إيصال العلم للطفل.

فإذا كنا نريد لأطفالنا وهم يقفون على بوابة القرن الحادي والعشرين "أن يقرأوا ويعرفوا عن مشكلات الكون، وأن يعرفوا عن طبقة الأوزون المتآكلة التي ربما ستتسبب في انعدام الحياة على الكرة الأرضية، والتكاثر السكاني، وكيفية التعامل مع المشاكل الاجتماعية، والصراع بين الحق والباطل وبين الخير والشر، والعالم بعد النفط، وعن التصحر، والغذاء، والأمراض، والتلوث، والحاسوب، والإنسان الآلي، والذكاء الاصطناعي، وبنوك وشبكات المعلومات ... الخ" [1] فإن ذلك يجب أن يتم بطريقة عملية، يتبع فيها طرائق التفكير العلمي المختلفة. وأطفالنا لديهم الاستعداد الكبير لذلك، ولديهم شغف كبير بقراءة الكتب العلمية، وخاصة خارج المقرر الدراسي. وقد لاحظت منيرة القهوجي من خلال سجلات مكتبة إحدى مدارس الإناث التي تضم ٨,٠٠٠ كتاب أن نسبة استعارة الكتب العلمية والبالغة ٢٤٠ كتابا بلغت ١٠٠% [2]. ولعل السبب في ذلك يرجع – كما يرى فاروق سلوم – إلى "أن تقريب مسافات الوعي بالمكان والزمان، قد لعب دورا كبيرا في تطوير الوعي بالعلم عند الأطفال العرب" ويضيف سلوم قائلا: "لاشك أن المستقبل يحمل الكثير من خلال تطور الجهد العلمي العربي المأمول، ولقد تطور

---

[1] – السابق. ص ص ٣١، ٣٢.

[2] – السابق. ص ٧٣.

التفكير العلمي لدى الطفل العربي من خلال تطوير مناهج التعليم والحث على الاكتشاف وتكريس الاحتمالات والتوقع وإدراك المشكلات واقتراح الحلول أو الافتراض، وبناء النموذج الرياضي، والاهتمام بالتنظيم العلمـــي والحاسـب الإلكتروني، والبرمجة، والاهتمام بالتكنولوجيا الحديثة، وقد اقترن كل هـــذا بالعمل نحو إنماء التفكير العلمي لدى الأطفال" (١).

أدب الخيال العلمي

والثقافة العلمية لها أدبها الذي أطلق عليه أدب الخيال العلمـــي الـــذي عرَّفه د. عماد زكي بقوله: "هو قصص أو أســــاطير انطلقــت مـــن وقـــائع ومعطيات علمية محددة لتعبر عن طموح الإنسان في تحقيـــق المزيـــد مـــن الاكتشافات والإنجازات" (٢) بينما تعرف د. فالنتينا إيفاشيفا أدب الخيال العملي بأنه: "صـــورة من الأدب الإمتاعي بغض النظر عن درجة المعرفة العلميـــة التي قد يكـــون الخيال العلمي قائما عليها" (٣). وتضيف أن الغالبية الســـاحقة من كتابة الخيال العلمي تتناول التنبؤات العلمية والمجتمعات المثالية utopias في صور خيالية (٤). وبذلك يرتبط الخيال العلمي ارتباطا وثيقـــا بالتطـــور العلمي والتكنولوجي المطرد.

إذن هناك صلة بين الثقافة العلمية لأبنائنا ــ التي يُعـــدُّ أدب الخيـــال العلمي تجسيدا لها، أو هو على الأقل جزء من ثقافتهم المعاصرة ــ والثقافـــة

---

[١] – السابق. ص ٧٩.

[٢] – السابق. ص ١٠٤.

[٣] ـــ *الثورة التكنولوجية والأدب*. فالنتينا إيفاشيفا. ت: عبد الحميد سليم. القاهرة: الهيئـــة المصريـــة العامـــة للكتاب، ١٩٨٥، ص ٤٢.

[٤] ـــ السابق. الصفحة نفسها.

الإلكترونية، ومن الملاحظ أن هذا الأدب انتشر في عصر المعلومات وانفجار المعرفة، وتكاثر الأسئلة الغامضة حول مستقبل الإنسان، والآفاق القادمة التي يمكن أن يصل إليها، وعلى ذلك يلاحظ "أن الفجوة بين الخيال العلمي والألوان الأدبية الأخرى آخذة في الانكماش" [1] . ويمكننا القول إنه إذا كانت الثقافة العلمية تهتم بمضمون الرسالة العلمية التي تحملها لأبنائنا، فإنه يمكن للثقافة الإلكترونية أن تكون هي الشكل الذي يحمل هذا المضمون. وعلى ذلك فهما وجهان لعملة واحدة هي ثقافة أطفالنا المعاصرة وأدبهم، أو ثقافة أطفالنا التي سيعبرون بها إلى القرن الحادي والعشرين وأدبهم الجديد، دون أدنى إخلال بقيمنا ومبادئنا وأصالتنا العربية الإسلامية.

إننا بذلك ننظر إلى مستقبل ملايين الأطفال العرب الذين يتهيأون لعبور عام ٢٠٠٠ بعد شهور قليلة، "والحديث عن عام ألفين هو الحديث عن عصر الكمبيوتر والرجل الآلي والذكاء الاصطناعي وبنوك المعلومات، وهو الحديث عن هندسة الوراثة واستنساخ البروتينات، ومغامرة الإنسان المثيرة لاقتحام الخلية والتلاعب بشفرتها الوراثية الدقيقة، في محاولة للتحكم بصفات الكائنات الجديدة، واصطفاء أحسن ما فيها، وهو الحديث عن حرب الكواكب واستعمار الفضاء والأقمار الصناعية التي تجوب الكون من أقصاه إلى أقصاه"[2]. وبذلك يتضح مدى العلاقة الوثيقة بين الثقافة العلمية، وما أسميناه بالثقافة الإلكترونية. وكلاهما يجب أن يُدرس بشكل جيد قبل أن يُقدَّم للطفل سواء في البيت أو المدرسة. "فتنمية المواهب العلمية بدءا من البيت، فالمدرسة، فالمؤسسات المسؤولة عن الطفل، قد تفتح آفاقا أمام أجيالنا المقبلة

---

١ ـ السابق. ص ٢٠٤.

٢ ـ *أدب الأطفال في الأردن واقع وتطلعات*. بحث "أدب الأطفال والعام ألفين". د. عماد زكي. عمان: وزارة الثقافة الأردنية، ومؤسسة نور الحسين، ١٩٨٩.

في مستقبل لغته الأساسية والوحيدة أحيانا .. ما تملك هذه الأجيال مـــن علـــم وتقنيات ووسائل متطـــورة"[1]. وعلى ذلك فإن الميول العلمية التي نحاول أن نغرسها اليوم في أطفالنا، تجعلهم في المستقبل يعتمدون على العلـــم، وربمـــا يبدعون في مجالاته. ولعل من أهم العوامل التي تستطيع غرس حب العلم في نفوسهم، جهاز الحاسب الآلي، الذي يتعاملون معه ويتفاعلون مع أدائه المبهر في اكتسابهم لثقافتهم الإلكترونية.

وأراني أتفق مع د. عماد زكي في قوله "ليس هناك شك في أن تعميق الثقافة العلمية وتحريض التفكير العلمي وتشجيع الخيال العلمي لدى أطفالنـــا، أصبح مهمة عاجلة ومقدسة لا يجوز التواني عنها أو تأجيلها لأن ذلـــك يعـــد خيانة لمستقبل الأجيال القادمة" [2].

أدب الخيال العلمي ومستقبل الأجيال القادمة

ومما يجعل الإنسان مطمئنا إلى حد ما إلى مستقبل الأجيال القادمـــة، أن طفل اليوم بدأ يعشق برامج ومسلسلات وأدب الخيال العلمي، فمن خـــلال تحليل نتائج الدراسة الميدانية التي قامت بها وفاء نجيب القسوس لاتجاهـــات الأطفال وذويهم نحو برامج ومسلسلات الخيال العلمي التي يقدّمها التلفزيـــون الأردني، "تبين أن الأطفال بشكل عام يفضلون مسلسلات وبرامـــج الخيـــال العلمي أكثر من برامج عالم البحار أو الحيوان، أو افتح يا سمسم أو المناهل، فمسلسلات وبرامج الخيال العلمي لا تزال تحظى بشعبية كبـــيرة بينـــهم"[3]. وعلينا إذن أن نستثمر هذا الجانب وهذه الرغـــبة في أطفالنـــا ونقـــدم لـــهم

---

[1] – *أدب الطفل العربي*. د. طالب عمران. ص ٦٢.

[2] – *السابق*. ص ١٣٠.

[3] – *أدب الطفل العربي*. ص ١٤٧.

مايناسبهم وما يناسب مجتمعهم وما نتطلع إليه نحو رجل الغـــد، وألا يكــون اعتمادهم في هذا الجانب على ما تقدمه البرامج المستوردة التي تحوي كميـــة لا بأس بها من العنف والقتل والدمار. وقد حددت الباحثة د. فالنتينا إيفاشيفـــا الموضوعات التقليدية للخيال العلمي في: "الطيران في الفضاء، وغزو الإنسان للكواكب والمجرات galaxies المجهولة، ورحلات خلال الزمن، والتغلب على حاجز الزمن وكوارث الصراعات مع الغزاة من العوالم الأخـــرى، وتحــول الإنسان إلى كائن مفكر وتحول "الآلات المفكرة" إلى شركة آدمية فريدة منسقة (حتى بين الكواكب)" [1]. وكما نرى فإن أغلـــب هـــذه الموضوعـــات مـــن الموضوعات المحببة للأطفال.

القصص العلمية وقصص الخيال العلمي

وفي هذا الصدد يجب أن نفرق بين القصص العلمية، وقصص الخيال العلمي، فالقصص العلمية ــ حسب تعريف عبد البديع قمحاوي ــ "قد تكــون قصصا وصفية، تتتبَّع أبحـــاث العلمـــاء، وجـــهود العلمـــاء والمخـــترعين والمبتكـــرين، وقصص مخترعاتهم ومبتكراتهم، وما لاقته هذه المخترعـــات من قبول أو رفض، وما كان لها من تأثير في حياة الناس. أما قصص الخيال العلمي فهي تقوم على خيال ــ ليس بالخيال المحض ــ ولكنه خيـــال مدعـــم بنظريات علمية قد تكون سائدة في عصر الكاتب أو المؤلف، أو تكون هـــذه النظريات العلمية غير منتشرة في عصـــره، ولكنها معروفة لدى مؤلِّف هـــذه القصص. وليس من الضروري أن يكون مؤلِّف قصص الخيال العلمي مـــن العلماء، ولكن هو مؤلف يتميز بالخيال المقنن الذي يستطيع أن يجعله يجسِّـــد

[1] ــ *الثورة التكنولوجية والأدب*. ص ٣٩.

عالما خياليا، لكن يمكن أن يعايشه القارىء ويتطلع إليه" [1]. ولعلّ من أهم وظائف أدب الخيال العلمي، تهيئة العقل الإنساني لتقبل العلوم المستقبلية، وفي هذا المجال نتذكر مقولة العالم أنشتاين التي دائما ما يستشهد بها الكتّاب والباحثون في أدب الخيال العلمي: "لقد تعلمت من الأديب الروسي دوستوفسكي في مجال الرياضيات أكثر مما تعلمته من نيوتن وكوس".

وأراني في هذا الجزء من البحث أستعيد مقولة الباحثة فالنتينا إيفاشيفا: "الربط بين الخيال العلمي والثورة التكنولوجية في منتصف القرن العشرين أمر لا يختلف فيه اثنان. والطفرة التي لم يسبق لها مثيل في العلم والتكنولوجيا لم تعجز عن أن تنعكس في الأدب. وقد أحس الكتاب في كافة أرجاء المعمورة بالحاجة إلى تناول هذا التطور التكنولوجي في مؤلفاتهم والتنبؤ له".[2]

---

[1] - *أدب الطفل العربي*. ص ١٨٨.

[2] ـ *الثورة التكنولوجية والأدب*. ص ٣٥.

الموجة الثالثة

وأدب الطفل العربي وثقافته



مصطلح "الموجة الثالثة" استخدمه المفكر "ألفن توفلر" في كتاب له بالعنوان نفسه (الموجة الثالثة) وفيه قسَّم تاريخ الحضارة البشرية إلى ثلاث موجات رئيسية، الموجة الأولى بدأت عندما ارتبط الإنسان بالأرض، وأصبح يعتمد على الزراعة، واستغرقت هذه الموجة آلاف السنين. والموجة الثانية بدأت مع الثورة الصناعية عندما انتقل الإنسان إلى مرحلة التصنيع التي استمرت عدة مئات من السنين. أما الموجة الثالثة فهي التي يخوضها الإنسان حاليا وقد بدأت منذ عدة عقود وهي مرحلة ما بعد التصنيع، أو هي العصر المعلوماتي الذي نعيشه حاليا.

ويعلق د. عماد زكي على هذه الموجة بقوله: "إن ثورة تقنية المعلومات (التي جلبتها الموجة الثالثة)، تمثلت في اختراع الحاسوب الذي أضاف للإنسان قدرات هائلة على الاحتفاظ بالمعلومات بسرعة خيالية لم تكن تخطر على بال الإنسان من قبل. فقد أصبح من المعروف الآن أن عقلا حاسبا إلكترونيا يستطيع أن ينجز في ساعة من الزمن ما لا يستطيع عدد من العلماء إنجازه في سنة عملٍ متواصل. بل إن بعض العلماء يذهب إلى أبعد من هذا، إذ جاء في كتاب "ألفن توفلر" (الموجة الثالثة) أن الحاسب الآلي سوف يغير مفاهيم كثيرة معروفة كمفهوم الوقت ومفهوم العمل، إذ إنه من المتوقع أن عملا ما يستغرق إنجازه في عصرنا أربعين عاما وبمعدل (٢٠٠٠) ساعة عمل سنويا سوف ينجزه الحاسب الآلي في (٥) دقائق" ([1]).

ويعلق د. سعيد شوارب على "الموجة الثالثة" وقد أسماها "الثورة الثالثة" بقوله: "العالم يمضي الآن في سرعة تشبه الجنون في "الثورة الثالثة" "ثورة المعلومات" تلك التي تمثل حالة من "الانفجار الكوني" في مجال المعرفة، ماتت معه المسافات، وفقدت الحدود السياسية والطبيعية، معناها

---

[1] - *ندوة أدب الطفل العربي*. ص ص ١١٠ ـــ ١١١

التقليدي ... فإذا كانت الطائرة قد اختزلت المسافات، فجعلت العالم قرية، فقد جاءت وسائل الاتصال لتمحو المسافات محوا، وتحيل العالم غرفة صغـــيرة، مسافــاتها عيون تترصد، وآذان تتلصص، وأزرار ما تكـــاد تمســها حتــى يتطاير الغطاء عن وجوه القمقم ويخرج عليك مارد متلــون، غنـــي الثقافـــة، مدهش الفكر، خبير الحبك، متمكن من طرائق التسلل إلى غرائز المراهقيــن، وتفجيرها في دوامات ملونة مبحوحة، تئز جنسا، وتتفجـــر عنفـــا، وتــتردى تلاوين الحداثة، والإغواء بالحرية الشخصية"، ويضيف شوارب قـــائلا: "ثــم كانت "الإنترنت" آخر العنقود، فنقل الأمر إلى أبعد مما صورتُ أنا، وأغـــرب مما تخيلتَ أنت". ثم يعرف الإنترنت بقوله: "هو شلال هائل من المعلومـــات، ينصـــب فوق مكتبك الشخصي، عبر شاشة مسحورة صغـــيرة تدخـــل إلـــى عالمها المثير، بلمسة أزرار ورموز سهلة، فإذا شبكة هائلة تمتد إلـــى آخـــر الدنيا انفتحت عليك بهذه اللمســـة، لتقول لك "شبيك لبيـــك" !! مـــن برامـــج التلفزيون، إلى برامج الفضاء، ومن معلومات الطيران، إلى عوالـــم البحـــار، ومن محتويات المساجد والجامعات والكنائس والمكتبات ونفائس المخطوطات، إلى دنيا المواخير والمســارح، وأخبـــاز الحمقـــى والمغفليـــن، والراقصيـــن والراقصات، الأحياء منهم والأموات !! ثم بعد ذلك تستطيع أن تجري اتصالا مباشرا مع عشرات الملايين ممن يملكون مثل شـــــاشتك، أفـــرادا شئـــت أو جماعات، والتوجه إليهم بما شئت أو شاءوا، من أخبار أو أفكار أو حوار، في أي مجال من أنفاق الأرض إلى سلالم السماء ..." ([1]).

فأين ثقافة وأدب الطفل العربي الذي يعيش هذه التغيرات الآن من كل هذا؟ وأخصُّ الطفل بالذات لأنه الأسرع تقبلا وتجاوبا مع هذه التغيرات وهذه المخترعات. إنه أحد نتاج الموجة الثالثة التي ربما يعيشها جيـــل الآبـــاء دون

---

[1] – آفاق الإنترنت. الكويت: ع ٢، ص ٣٣.

إدراك لها، أو دون وعي بمدى خطورتها، ودرجة تأثيرها على بنيان المجتمع وعلاقـاته مع الآخـرين. لقد زُجَّ بالإنسان العربي في الموجة الثالثة دون أن يتدرب على السباحة في بحورها، وأُلقي به في عصر العلم والتكنولوجيا دون أن يستعـد جيدا لمواجهة آثارها، والتكيف معها، ومن هنا يصبـح العـبء كبيرا على أطفالنا الذين بدءوا يتعاملون مع جهاز الحاسـب الآلـي، دون أن يكون لأبويهم اهتمام مماثل، أو حتى الرغبة المماثلـة. ومـن هنـا يصبـح الاختراق سـهلا، وسيجد الغزو الثقافي أبوابنا مفتوحة له بكـل الترحـاب. ويكمن خطر الغزو الثقافي الذي ينفث سمومه من خلال الأعمال المقدمة عبر جهاز الحاسب الآلي وعبر شبكة الإنترنت إذا لم يجد من يقف له بعيون واعية مثقفة مدربة على كشف الأساليب والخبايا والبرامج التي قدمت لأطفال غـير أطفالنا وبرؤية ثقافية لا تتفق كثيرا مع ثقافتنا، وتكون النتيجـة فـي النهايـة التكريس للنموذج الثقافي الذي أنتج هذه الأجهزة والبرامج. ويذهب د. عمـاد زكي إلى "أن جزءا لا يستهان به من البرامج والأفلام (الموجهـة لأطفالنـا) مبرمج وموجه خصيصا لعالمنا الثالث، وينطوي على أهداف غير بريئة يجب أن ننتبه إليها ونحذرها"([1]).

إن هذه الأجهزة سواء وجدت في بيئـة ثقافيـة منظمـة كالمدرسـة والمعهد التعليمي ....، أو في بيئة ثقافية غير منظمة كالمنزل والنـادي ....، تؤدي دورا خطيرا في تشكيل ثقافة الطفل، ووعي الفرد وعقلـه ووجدانـه، وبخاصة الأطفال الذين يتركهم آباؤهم وأمهاتهم عرضة لتيـارات مختلفـة، وافـدة من هذه الأجهزة دون التدخل لتصحيح المسار، أو عـرض الثقافـة الحقيقية، التي عرفها جيلنا ومئات الأجيال قبلنا، والتي مـا زالـت تحملـها المطبوعات (الورقـية) المختلفة. والتي مازالت هي الأكثر تـأثيرا. وعلـى

---

[1] – *ندوة أدب الطفل العربي*. ص ١١٦.

الرغم من كل ما يقال عن تأثير الثقافة الإلكترونية على الجيل الجديد، فإن الكلمة المكتوبة، التي هي أوّل وسيط ثقافي عرفه الإنسان، ستظل في رأي الأغلبية المثقفة محتفظة بقدرها وقيمتها على مدى الأزمان. كما أن الكتاب الثقافي[1] بالنسبة للطفل، هو الذي يقدم له الصور الذهنية والفكرية والوجدانية، ويفسر له المعاني التي تتكوّن في خاطره وفي خياله على مرّ السنين، وتترجم له كل التصورات والأفكار والخيالات، معتمدة على الانطباعات الحسية والمعنوية، فيجد فيها الطفل إمتاعا فكريا ووجدانيا.([2]). فالكتاب "هو الحامل للحضارة الإنسانية والمحافظ عليها، وهو كما قال الأوائل خير جليس وأحسن أنيس. ومن ثمّ جاء الاهتمام بالكتاب وهو اهتمام بالحضارة الإنسانية في تطورها الأبدي" ([3]).

وقد لا يكون الأمر هكذا بالنسبة للأجيال المقبلة ؟ فقد تفقد المطبوعات (الورقية) تأثيرها وسحرها الخاص أمام انتشار أجهزة العروض الإلكترونية، وشبكات المعلومات المختلفة، خاصة بعد أن أصبحت هذه الشبكات وسيلة راقية للتعليم والتعلّم، والتثقيف والتثقف. وعلى سبيل المثال فقد أتاحت شبكة "إنترنت" سبل الدراسة في المنازل، والحصول على أعلى الشهادات الجامعية([4]). كما أن المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألسكو) لاحظت في دراسة حديثه لها حول حركة النشر في العالم، أن الدور الأمريكي في دعم الكتاب يتراجع بشكل كبير، وفي هذا الصدد تساءل كثيرون عما إذا كانت الولايات المتحدة الأمريكية قد استعاضت في توظيف

---

[1] ـــ سنناقش هذه المسألة بالتفصيل في الجزء الخاص بمستقبل كتب الأطفال ومكتباتهم الإلكترونية.

[2] – *ثقافة الطفل العربي*. ص ص ١٥ ـــ ١٦.

[3] – *أدب الطفل العربي*. الطيب الفقيه أحمد.

[4] – انظر: طارق أنيس. في بيتنا جامعة (شاشات الكمبيوتر وصفحات الإنترنت تنقل التعليم الجامعي إلى منازلنا) بجلة *إنترنت العالم العربي*، العدد الأول. دبي: أغسطس / سبتمبر ١٩٩٧، ص ص ٣٤ ـــ ٣٩.

التكنولوجيا المعاصرة بأقراص مضغوطة بديلا عن الكتاب التقليدي.

ومازالت الأسئلة تترى حول مدى انتشار هذه الثقافة الأمريكية التي تجيء في صورة (كبسولات) الكمبيوتر، في قطاع عريض من عالمنا الراهن، والـــذي مازالت مواطن الثقل السكاني فيه تعيش حالة من التردي الاقتصـــادي ممـــا يجعل من الحصول على هذه الوجبات الثقافية أمـــرا عسـيرا إن لـم يكـن مستحيلا. ([1]).

والسؤال الممكن طرحه الآن، وأيضا في المستقبل القريب جدا: هـــل من دورٍ للكتاب بشكل عام في تشكيل ثقافة الطفـــل وأدبـــه، إذا مـــا قارنـــاه بالكمبيوتر الأشد جاذبية والأكثر تأثيرا وامتصاصا للوقت؟ ([2]). وهل نستطيع القول بسيادة الكتاب الإلكتروني الذي سيحمل لأطفالنا القصص والعلم والدين والشعر والأناشيد والأغاني ودوائـــر المعـــارف والموســوعات والمعـــاجم المصوَّرة الخاصة بهم، إلى جانب كتب الرحلات والجغرافيا، وكتب التـــاريخ وحياة المشاهير من القادة والزعماء والمفكرين ... الخ ؟.

على الرغم من إيماننا بأن الثقافة (الورقية) هي الأكثر تـــأثيراً حتـــى وقت كتابة هذه السطور، إلا أننا لا نستطيع أن ندفن رؤوسنا فـــي الرمـــال، ونغضَّ الطرف عن تأثير الثقافة الإلكترونية على أبنائنا، وأحفادنـــا. وعلـــى الرغم من أننا لا نمتلك في عالمنا العربي خريطة واضحة لعدد الأطفال الذين يمتلكون أجهزة إلكترونية ([3])، وعلى الرغم من أن الكثرة هي التي لا تملـــك،

---

[1] – جريدة عكاظ، ١٤١٨/٥/١٥هـ (١٩٩٧/٩/١٦م).

[2] – *الطفل العربي وثقافة المجتمع*. ص ٣٦ (بتصرف).

[3] ـ في ألمانيا على سبيل المثال، تشير إحصائية دائرة الإحصاء المركزية لعام ١٩٩٦إلى أن ٢٧% من أطفال ألمانيا يحتفظون بأجهزة كمبيوتر في غرفهم، ويخصصون ١٩% من مصروفاتهم لشراء الأجهزة الإلكترونية.(انظـــر: جريدة الشرق الأوسط. لندن: ١٩٩٧/١١/١٢).

وأن الكثرة هي الفقيرة، بحكم تخلف بلادنا وانتمائها إلى الدولة النامية، فإننـــا مرة أخرى لا نستطيع أن نضع رؤوســـنا في الرمال، ونــــهمل القلـــة التـــي تتعامل مع الحاسبات الآلية، والأجهزة الإلكترونية المختلفة، والتي تقع تحـــت تأثيرها المباشر، ولعلنا نتذكر جميعا أن هذه القلة ظهر من بينها بعض الصبية في بعض الدول العربية، اعتنقوا ما يعرف باسم "عبـــادة الشيطـــان" وكـــانوا ضحية لبعض المعلومات الخاطئة التي تلقوها من شبكـــة الإنـــترنت، والتـــي زرعت في نفوسهم أفكاراً خطيرة تدعو إلى تدمير الذات والدين والوطن وكل ما هو جميل في حياتنا. وإذا كانت الوســـيلة التي يستخدمها المجتمع اليوم هي المحدّدة أكثر في بناء ثقافة الطفل بغض النظـــر عن مضمونها، فإننا نستطيع القول إن الوسيلة الإلكترونية هي الأشد جذبا للطفل، وبالتالي تؤثر في قيمــــه وســـلوكه ومفاهيمه ونفسيته، وباختصار في شخصيته ككل ([1]).

إننا لا نستطيع الآن ونحن نعيش في مدن إلكـــترونية، على أعتـــاب القرن الحادي والعشرين، أن نوصد أبوابنا أمام مخترعات العصر، ومنجزاته العلمية والإلكترونية، التي تعد شـــبكة المعلومات الدوليـــة المعروفـــة باســـم "الإنترنت" واحدة من أهم وجوه تلك المنجزات. وعلى الرغم من أننـــا نحـــن المســـلمين والعرب لم يكن لنا يد في إنجازها، فإن ذلك لا يعني عدم الاستفادة منها، خاصة إذا عرفنا مدى أهميتها وما تستطيع أن توفره من وقت وجـــهد، وما تقدمه من ثروة معلوماتية هائلة تفيد جميع أنواع التعامل البشري في شتى المجالات سواء التجارية أو العلمية، أو الأدبية، أو الطبية، أو الرياضيـــة ... الخ.

---

[1] – السابق. ص ٣٥ (بتصرف).

منتجات

الثقافة الإلكترونية



تعدُّ منتجات الثقافة الإلكترونية، منتجات متغيرة وفي تطور مستمر، كما أنها تعدُّ تقنية متطورة بالغة التعقيد، وهي تقسم إلى قسمين:

١ ــ الأجهزة والمعدات (العتاد).

٢ ــ البرامج والمواد (البرمجيات).

هناك رأي يقول: "إنه لم يعد بالإمكان تصور عالم بدون طائرة نفاثة، أو تلفاز، أو أقمار صناعية، أو حاسوب، أو سفن فضاء، فالعلم والتكنولوجيا هما مفتاح الثراء المادي والنفسي ورفاهية المجتمع ..." [1].

ولمجاراة هذا العالم، ولمجاراة عصر المدن الإلكترونية، والثقافة الحاسوبية، وأدب الخيال العلمي، طورت بعض المؤسسات والشركات إمكاناتها لتؤدي دورها في سوق هذه الثقافة، ودخل البعض الآخر الميدان مباشرة، دون أن يمرَّ بطور الثقافة التقليدية، أو الثقافة (الورقية)، وعلى سبيل المثال دَشَّنَ أحد مراكز الأطفال بمدينة الرياض برامج جديدة لتعليم الكمبيوتر للأطفال تساعدهم على التعرف على مقدرة الأطفال على التصور والتخيل وتطبيق ذلك من خلال الكمبيوتر والكشف من خلال البرامج التعليمية عن أركان الكرة الأرضية والكواكب الأخرى وتعليمهم زرع الأشجار وتسلق الجبال بغرض الرسم على سطحها، ويعتقد أصحاب هذه البرامج أن برامجهم ستتيح للأطفال مجالا تنافسيا في المدرسة وفي الحياة العامة، وتساعدهم في التفوق عن طريق توظيف مهاراتهم من خلال الكمبيوتر والتركيز على عنصري الإثارة والمتعة في البرامج التعليمية. والأمر هنا لا يتعلق بالأطفال فحسب، ولكن قُدمت عروض مختلفة لمديري المدارس

---

[1] – *أدب الطفل العربي*. ماري جميل فاشة.

الحكومية والخاصة والمؤسسات المهتمة بتعليم الأطفال، لتتخذ قرارها بتعميم مثل هذه البرامج على تلاميذ المدارس[1].

أيضا قامت إحدى الشركات بتقديم برنامج يحمل اسم "إسلاميات حاسوبية" يقدم المعلومات الإسلامية بأسلوب تقني يعتمد على الحاسوب في إيصال المعلومة في إطار شيق يعتمد على الصوت باللغتين العربية والإنجليزية، وينقسم إلى أربعة أقسام رئيسية هي العالم الإسلامي وأنبياء وصحابة وأسئلة عامة. ويعتبر اختيار المستخدم لأيٍّ من هذه الأقسام هو اختيار لشاشة أخرى تحتوي على نوع المستوى الذي يرغب التعرف عليه. وكلما تدرج المستخدم (أو الطفل) في اختياره للمستويات تعرف على الكثير والكثير من المعلومات عن الدين الإسلامي. ومن أهم مميزات هذا البرنامج تعدُّد الشاشات ذات الألوان مما يساعد على التفاعل الحسي والسمعي مع البرنامج. وكذلك وجود إمكانية الخروج من أي قسم في البرنامج دون الحاجة للقائمة الرئيسية [2].

وفي المجال التعليمي لجأت بعض المؤسسات والشركات لتصميم برامج تعليمية تثقيفية تساعد التلاميذ على استذكار دروسهم بمتعة وبشيء من الإبهار، الأمر الذي يساعدهم على سرعة الاستجابة والتحصيل. فقد ظهرت في الآونة الأخيرة تطبيقات وبرامج حاسوبية تهتم بالجانب التعليمي والتربوي والتثقيفي والأدبي، ومن هذه البرامج على سبيل المثال برنامج "معلم الكسور الاعتيادية" الذي ينقسم إلى سبعة أقسام رئيسية هي: الكسور والجمع والطرح والضرب والقسمة والتحليل والمضاعف المشترك. ويقدّم هذا البرنامج الصورة التوضيحية والتفسيرية للعمليات الحسابية التي تجرى على

---

١ - انظر: الشرق الأوسط. ١٩٩٧/٤/٣٠م.

٢ - عربيوتر. ع ٦٣ ، ديسمبر ١٩٩٥، ص ٢٣.

الكسور الاعتيادية، والتي قد يجد بعض الطلبة صعوبات في التوصل للحـــل النهائي لها، فيقوم البرنامج بتقديم الإجابات بالصورة والصـــوت، ويشعــر الطالب أنه في فصل دراسي بين الأستاذ والطالب مع تقديم أمثلة توضيحيـــة وتمـــارين متدرجة في الصعوبة، وإذا أخطأ الطالب في حل أحـــد التمـــارين يقدم له البرنامج الحل الصـــحيح. ويهدف هذا البرنامج إلى توجيـــه رســـالة تعليمية، كما يعمل على تعليم كيفية التعامل مع الكسور الاعتياديـــة بـــأحدث الوسائل العلمية مع تنمية الذكاء وسرعة الاستيعاب [1].

كما أنتجت إحدى الشركات في لبنان برنامجا يحمـــل اســـم "حديقـــة الحساب والألعاب" يهدف إلى تعليم العمليات الحســـابية التقليديـــة ومـــهارات العد للأطفال الصغار (من ٤ إلى ١٠ سنوات) وتقديم بعض الألعاب الذهنيـــة أثناء ذلك. ويحتوي البرنامج على ستة أقسام هي: الحساب، والعدّ، والرمـــز المفقود، وخلط المربعات، وتركيب الصور، ومطابقة الصور. يعلـــم قســـم الحساب مهارات استخدام عمليات الحساب الأساسية، الجمع والطرح والقسمة والضرب. ويعرض المسألة الحسابية أسفل الشاشة والنتـــائج المحتملـــة فـــي الوســـط على مجموعة من النباتات المائية، وحينما يجيـــب المتعلـــم إجابـــة خاطئة لا يعرض البرنامج المسألة التالية إلا بعد معرفة الإجابة الصحيحـــــة. وهذا يـــدعم وضع البرنامج كبرنامج تعليمي يهدف إلـــى تعليـــم المســـتخدم، وليس اختبار قدراته الذهنية. أما قسم العد، فيتعلم الطفل من خلاله مهارة العد من ١ إلى ١٠٠ حيث يعرض البرنامج لشبكة من الأرقام تبدأ مـــن ١ إلـــى ١٠٠ مع طمس بعض المربعات بعلامات استفهام، ثم وضع مجموعة الأرقام من صفر إلى ٩ أسفل الشاشة، ويختار الطـــفل المربع الـــذي يريـــد تقديـــم جوابه، ثم يختار الأرقام بالفأرة بضغط الأرقام التي تكوّن الرقم في الشبكـــة.

[1] - السابق. الصفحة نفسها.

أما الرمز المفقود فهو لعبة تتطلب قدرة تفكير عالية نسبيا، حيث يقدم البرنامج سلسلة من الحيوانات البحرية مرتبة ترتيبا منطقيا معينا، ولكنها تنقص صورة حيوان واحد أو اثنين، والمطلوب من المستخدم اختيار الحيوان الصحيح الذي يكمل السلسلة من الحيوانات المرسومة أسفل الشاشة. وبالنسبة للعبة خلط المربعات فربما تكون أصعب لعبة في المجموعة، حيث يمكن للاعب الاختيار من بين تسع لوحات ليتم تقطيع الصورة إلى ١١ قصاصة مربعة، وقصاصات الصورة مربعة الشكل وتترتب في إطار مستطيل بشكل عشوائي، وهناك مربع خال واحد فقط من الإطار، والمطلوب من الطفل ترتيب قصاصات الصورة بتحريكها مربعا واحدا في كل حركة مما يضطره إلى إعادة تحريك قصاصات قد استقرت في مكانها الصحيح، ويعرض البرنامج عدد النقلات التي عملها الطفل أثناء اللعب. أما لعبة تركيب الصور فيتم التعامل معها من خلال الصور نفسها الموجودة في لعبة خلط المربعات، ولكنها تقطع إلى مجموعة من القطع غير منتظمة الشكل، ومهمة الطفل أو المستخدم وضع القطعة المناسبة في المكان الصحيح. وفي لعبة مطابقة الصور يعرض البرنامج ١٦ صورة مقلوبة، ويطلب من الطفل أو المستخدم إيجاد الصور المتشابهة، وعندما ينقر اللاعب على بطاقة ما، تتكشف الصورة التي تحتها، ثم تختفي بعد لحظات، وهكذا يحاول اكتشاف الصور المقلوبة وشبيهتها. وتعلق مجلة عربيوتر على هذا البرنامج قائلة "البرنامج بسيط في محتواه، ويناسب المستخدمين الأطفال الذين يستهدفهم، كما أن تكامل تصميمه وبساطته تجعله مناسبا جدا لهذه الفئة (٤ ــ ١٠ سنوات)".[1]

وقامت شركات أخرى بإنتاج برامج تحمل العناوين التالية: المكتبة الإلكترونية للطفل المسلم (يوم في حياة طفل مسلم) هرم المعلومات

[1] - عربيوتر. ع ٨٤، سبتمبر ١٩٩٧، ص ٢٥.

(مسابقات ثقافية للأعمار تحت ١٥ سنة) كان يا ما كان (أربع قصص إلكترونية: الثعلب والغراب والجبنة، الثعلب وعنقود العنب، الكلب الطماع، النملة والجندب) موسوعة عالم الطفل، تعليم الأرقام الإنجليزية للأطفال، مدينة الألعاب، ... وغيرها الكثير.

ولا شك أن مثل هذه البرامج التي بدأت تنتشر في الأسواق وغيرها، تحمل في طياتها كل سمات الثقافة الإلكترونية أو الثقافة الحاسوبية، أو الأدب الإلكتروني، أو تكنولوجيا أدب الأطفال. فأين إذن موقع الكتاب بالنسبة لهؤلاء التلاميذ والأطفال والطلبة الذين يعرض عليهم في مدارسهم ومنازلهم ونواديهم مثل هذه البرامج ؟[1].

الألعاب الإلكترونية

وفي مجال الألعاب ظهرت آلاف الألعاب الإلكترونية، وخلافا لما هو موجود في ألعاب الأتاري، فقد ظهرت ألعاب كثيرة على الأسطوانات المدمجة (CD) بل ظهرت مجلات تروِّج لهذه الألعاب، ومعظمها مجلات أجنبية، تُرجمت إلى اللغة العربية، وبعضها يقوم بتوزيع الأسطوانات المدمجة مجانا مع المجلة. والأمر يحتاج إلى وقفة مع هذه الألعاب التي في معظمها يدعو إلى القتال والعنف وإسالة الدماء، والإعلاء من قيمة الفردية والأنانية، عن طريق الرعب، والقوة المطلقة التي تمحو في طريقها كل شيء يهدد بقاءها، وهي لا تقل في تأثيرها – إن لم تزد – عن تأثير مجلات الأطفال التي انتشرت في خلال سنوات السبعينيات والثمانينيات مثل: سوبرمان، وطرزان، والوطواط، وغيرها.

---

[1] – سوف نناقش هذه النقطة بالتفصيل في مكان آخر من هذا البحث.

* **ألعاب الطيران**

ومن البرامج التي ظهرت مؤخرا وتعرض لإحدى هـــذه الألعــاب، برنامج عن محاكاة الطيران المخصص لمحاكاة الطيران الأمريكي التكــتيكي لطائرة مقاتلة عالية السرعة كالبرق، وهو مصمم ليلبي الاعتراضـــات فـــي القتال الجــوي والمهارات للقرن ٢١، حيث يتمكن ثمانية لاعبين من القيـــام بمحاكـــاة الطيران والقتال في الوقت نفسه ضد بعضهم البعض، أو اللعب مع بعضهم البعض من خلال توصيل الشبكات للحواسيب. فبعد تهيئة البرنـــامج للعمـــل على الجهاز، وتهيئة الأصوات، يكون اللاعب مستعدا للعب والطيران والمحاكاة والنضال الحـــريري. ويذكر البرنامج أن الطائرة المستخدمة فـــي هذا النوع من اللعب ليست فقط مثل الطائـــرة الشبح التي لا يراها الـــرادار، بل تعدت ذلك، حيث إنها بالإمكان إطلاق صاروخ أو قذيفة شديدة الذكاء، كما أنها تمتاز بخاصية عدم رؤيتها مما يجعلها مثل الشبح أو (الروح الشريرة) [١] التي تظهر ليلا وتتسلل إلى الأهداف وتحطمها بكل دقة.

ويسمح هذا البرنامج بمحاكاة الطيران عن طريق المهمة الســـريعة، ويمد المستخدم بعدة خيارات أثناء الطـــيران والقتال، ومـــن خـــلال طـــائرة مجسمة تماما تحاكي الحقيقة بكل المقاييس، حتى الأمـــاكن الطبيعيـــة علـــى الأرض من جبال وأهداف عسكرية ورمال ورادار وغير ذلك، كلـــها يمثلـــها البرنامج ويحاكيها مثل الواقع، وكأننا في معركة حربية بالفعل، ويمكن مـــن خلال الخيارات (Options) التحكم في الســـرعة واختيار درجة الغيـــوم فـــي السماء "ملبدة أو صافية"، أيضا يمكن التحكم فـــي تركيـــب وبنيـــة المنـــاطق الأرضية لضبط المسافة والمخاطر والظلمات حسب معالج الجهاز. ويمكـــن التحكم أثناء اللعب في المؤثرات الصوتية ودرجة الصوت واللعـــب بالعصـــا

---

[١] – تأمّل هذا التعبير في الترويج للبرنامج.

وغير ذلك. أيضا يمكن الوصول إلى بعض المهارات أثناء اللعب عن طريق بعض المفاتيح في لوحة المفاتيح، مثل الانقلاب في الجو، والتحكم في الرادار والأسلحة، واستخدام الطيار الآلي، أو عدم استخدامه، زيادة تباين الإضاءة أو تقليلها، الطيران في جميع الاتجاهات والدوران في أي اتجاه، رفع الرفارف أو خفضها، الانحراف بزاوية طيران محددة، وما إلى ذلك، كما يمكن للاعب إيقاف البرنامج، ومعاودة اللعب من جديد.

وفي تعليقها على هذا البرنامج ذكرت مجلة "الكمبيوتر والتكنولوجيا"، أن "البرنامج يمدنا بمحاكاة عالية المستوى للطيران، ويمدنا برسومات متحركة ذات أبعاد ثلاثية مجسمة تحاكي الواقع. والتحكم في الطيران والمحاورة والقتال والإقلاع والهبوط إلى الهدف والقذف مع تحديد الهدف يحاكي الواقع تماما، ويمدنا بجو شبيه بما يحدث في الحروب. وتضيف المجلة قائلة: يمتاز البرنامج بتأثيرات صوتية ممتازة سواء لصوت الطائرة، أو لدوي القذائف والصواريخ، كذلك حركة الطيران مرنة، والانزلاقية ملساء في الطيران، وفي النهاية يمكننا القول بأن هذا البرنامج يحاكي الطيران المتقدم بكل جوانبه، ويمدنا بتحكم في كل شيء وكأننا نقود الطائرة في جو معركة حقيقية، ويسخر إمكانات الحاسوب، ويستغلها أحسن استغلال ليقدم برنامجا متكاملا وضخما، بل وممتعا في الوقت نفسه"[1].

وقد ظهر في الأسواق العربية العديد من المجلات الخاصة بألعاب الكمبيوتر، مثل: ألعاب الكمبيوتر، وملاعب الكمبيوتر، وغيرهما. وكل هذه المجلات عبارة عن ترجمة حرفية لما ينشر في المجلات الأجنبية، بل إن مجلة ملاعب الكمبيوتر – على سبيل المثال – تعلن في ترويستها صراحة

[1] – مجلة *الكمبيوتر والتكنولوجيا*.أبو ظبي: ع٧٠ سبتمبر ١٩٩٧، ص ٤٥.

"أن جميع المقالات في هذا العدد [1] مترجمة ومعاد إنتاجها من مجلة غايم ماستر التي تحتفظ بحقوق النشر لمؤسسة فيوتشر بابلشنغ لمتد انكلترا ١٩٩٧".

وعندما نتوغل داخل المجلة نفاجأ أثناء شرح بعض اللعب الإلكترونية بمعجم لفظي تتكون كلماته من: الرعب، القتل، الصراخ، الشجار، إطلاق النار على الأصدقاء، فقاعات الدم شيءٌ مسلٍ وممتع، الجنون، الموت ... الخ، ناهيك عن الأخطاء اللغوية المتفشية في كل فقرة من فقرات المجلة.

في شرح إحدى اللعب نقرأ الجملة التالية: "لقد استمتعنا بساعة حصرية ونحن نلعب بالحركة رباعية اللاعبين. كما تتوقع، فإن إطلاق النار على أصدقائك وإردائهم في برك من فقاعات الدم (مسلي) جدا، ويضيف حقا إلى الاستمتاع بعلبة أحادية جيدة" [2].

و"تكشف كونامي عن احتفال مصاصي الدماء المرتقب بشوق على جهاز بلاي ستايشن" [3].

و"تضعك اللعبة في قمرة القيادة لمجموعة متنوعة من المقاتلات الأمريكية (وحتى المركبة الفضائية للغرباء قرب نهاية اللعبة) وتزودك بمختلف الأسلحة، فكن مستعدا لكل طارئ وتمرس جيدا بقيادتك، بعدئذ تصبح المسألة ببساطة هي الخروج إلى المعمعة وتفجير ما استطعت من الغرباء..."[4].

---

[1] – العدد الذي بين يدي الآن هو عدد سبتمبر / أكتوبر ١٩٩٧.

[2] – مجلة *ملاعب الكمبيوتر*. بيروت: سبتمبر / أكتوبر ١٩٩٧، ص٦.

[3] – السابق، ص ٩.

[4] – السابق، ص ١٢.

و"لقد عاد الغرباء القذرين (هكذا) إلى ألاعيبهم مرة أخـــرى ... كـــل ذلك القتال مرتكز على لعب الأدوار ؟ كلا يا صديقي لقد تخلصنا من ذلـــك. يمكننا الآن القتل من أجل نجاة الكوكب في الوقت الحقيقي" [1].

و"توقغ الكثير من شد الشعر والخمش بالأظـــافر مصحوبــة بالصرخـــات الحادة..." [2].

و"قد يكون سفك الدماء بدون تمييز ممتعا (ونعم، نعلم بأنهم نفذوه في أفلام مصاصي الدماء) ولكن الطريق إلى حياة دمــوية سليمة هي بأكل فقـــط ما تحتاج إليه. فبقدر ما يكون عدد الذين تتركـــهم أكـــثر ســـيكونوا (هكـــذا) بانتظارك لاحقا عندما تحتاج إلى طاقة" [3].

و"طرق عديدة للموت، لكن الوقت قصير. الطعن، العض، الضـــرب، اللعنة". وأمام فقرة العض نقرأ العبارة التالية: "قد يكون ذويك (هكذا) أخبروك أن العض شيء سيئ، لكنها هنا الطـــريقة الوحيدة لكي تبقى على قيد الحياة. جد أحد الأشخاص المقيدين ثم اطعنه إلى أن يقف ساكنا وأعطه عضة..."[4].

و" شجار ! شجار ! شجار ! هاهي قطع الأثاث تطير في آخر لعبـــة شغب من سيغا" [5].

و"هدفك هو منع الإمبراطورية من تجهيز مقاتليهم السود الجدد لكـــي يستعملوهم ضد الثوار. تحتاج إلى ١٦ مستوى لكي تجد الأشرار، لكن عندما تجدهم ستحدث كوارث. إنهم أقوياء وهم يطلقون النار معا، وهم دقيقي (هكذا)

---

[1] – السابق. ص ١٣.

[2] – السابق. ص ٢٦.

[3] – السابق. ص ٣٢.

[4] – السابق. الصفحة نفسها.

[5] – السابق. ص ٣٨.

التصويب. إذن أنت في ورطة. ولكي يقدمون (هكذا) إليك مزيدا من التحدي، فهم يطيرون. متع نفسك" [١].

ثم أخيرا نجد العبارة التالية "مت بعنف مع انتقام" [٢].

وبالإضافة إلى هذه العبارات التي تملأ المجلة من أولها إلى آخرها توجد عشرات الصور الملونة التي تشرح اللعب والكلمات السابقة.

واعتقد أن الأمر لا يحتاج إلى تعليق على ما قرأناه في السطور السابقة.

إذن لم تعد ثقافة الأطفال وأدبهم ــ كما يتخيل البعض ــ محصورة في النشيد والأغنية والقصيدة الغنائية، أو الحكاية والقصة القصيرة المصورة والمسرحية الشعرية أو النثرية المكتوبة خصيصا للأطفال لتمثيلها على خشبة المسرح المدرسي أو مسرح النادي الصيفي، أو في الهواء الطلق. ولم يعد الأمر مقصورا، على صحافة الطفل، وكتب الأطفال، ومجلاتهم وجرائدهم، والموسوعات والمعاجم ودوائر المعارف (الورقية) الموجهة لهم، وبرامج الإذاعة والتلفزيون المختلفة، وأفلام الكارتون سواء في السينما أو التلفزيون أو شرائط الفيديو، وأيضا الأفلام العادية، وغيرها[٣]. وإنما تطورت ثقافة الأطفال وأدبهم عبر الوسائل الإلكترونية والتكنولوجية الجديدة. وربما يستطيع أحد الباحثين التربويين ــ قريبا ــ رصد هذا التطور المعرفي والتربوي الذي حدث جرّاء دخول هذه الوسائل، أو تسللها، إلى حياتنا وحياة أولادنا، مع تحليله وتبيان أثره على بنية الأسرة والمجتمع، والعلاقات الإنسانية المختلفة داخل المحيط العائلي والمدرسي، بشكل عام.

---

١ – السابق. ص ٥٨.

٢ – السابق. ص ٧٤.

٣ – للمزيد حول هذه المسألة، انظر كتابنا *أدباء الإنترنت أدباء المستقبل*. الرياض: دار المعراج الدولية للنشر، ١٤١٧هـ / ١٩٩٧م، ص ص ٨٩ ــ ١٠٣.

أشكال

ومضامين جديدة



ظهرت في الآونة الأخيرة أشكالٌ ومضامين جديدة مـــن الممكـــن أن تُضاف إلى ثقافة الأطفال وأدبهم الحالي، مثل برامـــج وألعـــاب الكمبيوتـــر، والقصص الإلكترونية والقصص المـُحرَّكة سواء المنتجة علـــى أســـطوانات ليزر CD- ROM، أو المجلوبة بوساطة شبكة المعلومات الدوليـــة "إنـــترنت" INTERNET أو الشبكة المصغرة "إنترانت"، بالإضافة إلى ألعاب الأتاري أو ألعاب الفيديو، التي تستغرق الطفل استغراقا تامـــا عنـــد الجلـــوس أمامـــها والإمساك بالأذرع الخاصة بها، أو الضغط على مفاتيحها.

وقد قامت إحدى الشركات اليابانية المتخصصة في لعـــب الأطفـــال مؤخرا بطرح نظام للوسائط المتعددة يتيح للمستخدمين الوصول إلـــى شبكـــة الإنـــترنت، عبر جهاز التلفزيـــون التقليـــدي، ودون الحاجـــة إلـــى جـــهاز كـــمبيوتر، حيث يمكن للطفل أو المستخدم بعد الحصـــول علـــى الـــترخيص اللازم، تشغـــيل البرامج الترفيهية والتعليمية المبثوثة من شبكـــة الإنـــترنت، على أجهـــزة التلفزيون العادية في المنزل، وبدون مساعدة من أحد، ســـواء كان هذا الأحد الأب أو الأم، أو مدرِّب الكمبيوتر. وبدخول الطفل هذا العالم، واستبـــدال الواقع الافتراضي بواقعه الحالي عن طريق أجهزة يرتديها مثـــل النظـــارات التي تحتوي على شاشتي تلفزيون صغيرتين، واحدة أمـــام كـــل عين، بجـــانب سماعات اســـتريو، والقفـــازات ذات الوســـادات الضاغطـــة، لإحـــداث التأثير على الأصابع والذراع، ثم باتصال هـــذا الطفـــل بأطفـــال آخرين مشتركين معه في الشبكة، نتوقع حدوث تطور هائل فـــي اهتمامـــات الطفل وميوله الثقافية والأدبية، ومن هنا فإنه يجب على صانعي ثقافة الأطفال العربية الإلكترونية التفكير في الشكل والمضمون الذي سيقدمون بـــه الثقافـــة الجديدة والأدب الجديد لأطفال الإنترنت. وعليـــهم أن يتوقعـــوا مـــن طفـــل الإنترنت القيام بالتجوال داخل الشبكة العنكبوتية ـــ وخاصة بعد اعتماد اللغـــة

العربية بها ـــ والبحث عن نصوص أدبية وأشكـــال فنيـــة تلائـــم اهتماماتـــه وقدراته الجديدة، عبر المواقع المختلفة، وإذا وجد شيئا ما يثير اهتمامه، فإنـــه يقـــوم باستدعائه فوراً على شاشة الحاسب الآلي، ويبدأ في الإطـــلاع عليـــه، وقد يكون هذا الشيء لوحة تشكيلية أو قصيدة شعرية أو نشيدا أو أغنيـــة، أو قصة مكتوبة ومرسومة وملونة، أو مقطوعة موســـيقية، أو فيلمـــا كرتونيـــا يُعرض بالصوت المجسم والصورة الثلاثية الأبعاد، أو عن طريق الوســـائط المتعددة التي يُقصد بها نقل المعلومات أو ظـــهورها علـــى شاشـــة جـــهاز الكمبيوتر بالصوت والصورة والفيديو، أو أي شكل آخر مـــن أشكـــال الأدب والفن المتعارف عليها في عصرنا هذا، والتي لا نستطيع التنبـــؤ بـــانحراف مسارها مستقبلا عبر أجهزة الحاسبات الآلية الشخصية، وغيرها.

إن المنافسة ستكون شديدة للغاية بين الشركات العربية التي يجب أن تقتحم عالم الإنترنت في أسرع وقت ممكن، والشركات الأجنبيـــة حـــول مـــا يتعلق بثقافة الأطفال التي ستقدم من خلال الشبكة، فـــالكل يـــرى أن طفـــل الإنترنت هو الأرضية الجديدة التـــي يجـــب اســـتقطابها واحتـــلال المواقـــع المخصصة له داخل الشبكة، كما أن المنافسة ستكون قوية بين أطفال الإنترنت أنفسهم، فمعظم هؤلاء الأطفال سيكون لديهم القدرة علـــى برمجـــة أفكـــارهم وتخيلاتهم وتصوراتهم، وبثها عبر جهاز الحاسب الآلي إلى أترابهم.

وقد استطاعت شركة صخر لبرامج الحاسب في السنوات الأخيرة أن تقدم للأطفال والناشئة العرب مجموعة مـــن الـــبرامج التعليميـــة والتثقيفيـــة والترفيهية وبرامج الألعاب التي تنمي في أطفالنا مهارات اللعب على أجـــهزة الكمبيـــوتر، وتقدم لهم في الوقت نفسه معلومات وثقافات مفيدة ومتعددة يجدها الطفل إما مخزَّنةً في ذاكرة الكمبيوتر، أو على أقـــراص مرنـــة أو مدمجـــة (مليزرة) CD وما عليه ســـوى القيام باستدعائها من الذاكرة الإلكترونيـــة، أو وضع القرص في مكانه والقيام بتشغيله، والتعامل معه.

ولعِظَم الدور الذي تقوم به صخر في هذا المجـــال، فســنقوم بإلقــاء الضوء على بعض منتجاتها وبرامجها التي قدمتها للطفل وللأسرة العربية في الفترة الماضية، فمن ضمن البرامج الثقافية والتعليمية التي هيأتها صخر مـــا يلي:

تحفيظ القرآن (برنامج تعليمي تربوي يهدف إلى المساعدة على تحفيظ النص القرآني). الحج والعمرة (برنامج ديني يعلم ويشرح أحكام وأعمال الحج والعمـــرة). كنز المعلومات الإسلامية (برنـــامج تثقيفـــي لإثـــراء حصيلـــة المستخدم من المعلومات الإسلامية). تعلم الصلاة (برنامج تعليمـــي متطـــور للتعريف بأركان الصلاة). اختبر معلوماتك الإســـلامية (برنامج تثقيفي لإثراء حصيـــلة المستخدم من المعلومات الإســـلامية). اختـــبر ذكـــاءك (برنـــامج مسابقات لاختبار وتنمية القدرات الذهنية للفرد). اختبر ذاكرتك (برنامج لتنمية قدرة المستخدم على التركيز وتدريب الذاكرة). التاريخ الإســـلامي (برنـــامج يستعرض التاريخ الإسلامي منذ بداية الرسالة المحمدية حتى العصر الحالي). مغامرات في الوطن العربي (برنامج جغرافي يقدم معلومـــات وفـــيرة عـــن الوطن العربـــي). أطلس العالم (برنامج يعرف بالدول والعواصم والقـــارات ويقدم أحدث المعلومات عن أي دولة). اختبر معلوماتك العامة (برنامج تثقيفي لإثـــراء حصيلة المستخدم من المعلومات). تعلم الجـــبر (برنـــامج تعليمـــي متطور يقدم منهجا دراسيا متكاملا في علم الجبر). احسب والعـــب (برنـــامج لتعليم الطلاب العمليات الحسابية المختلفة). تعلم الإملاء (برنامج يهدف إلـــى تعليم الإملاء من خلال عرض لـــ ١٨ درسا إملائيا ناطقا). الصرف العربي (برنامج تعليمي يتناول الجوانب المختلفة للكلمة العربية مـــن وجهـــة نظـــر الصرف والنحو والمعنى). قواعد اللغة العربية (برنامج تعليمي يـــهدف إلـــى تعليم أساسيات قواعد اللغة العربية للمرحلة الابتدائية). القـــراءة فـــي بـــلاد العجائب (برنامج لتعليم القراءة باللغة العربية لمرحلة ما قبل الدراسة، وزيادة

قدرات المبتدئين). تعليم اللغة العربية للأجانب (برنامج تعليمي يـــهدف إلـــى تعليم مبادئ اللغة العربية نطقا وكتابة وتركـيبا للأجانب). ألعاب ومفـــردات (أسلـــوب حديث لتعريف الطفل بـــالمفردات الإنجليزيـــة). كلمـــات ومعـــانٍ (برنامج لتعليم الطفل مفردات اللغة الإنجليزية وكتابتها). اقرأ الإنجليزية فـــي بلاد العجائب (برنامج لتعليم القراءة باللغة الإنجليزية لمرحلة ما قبل الدراسة، وزيادة قدرات المبتدئين). تعلم وتحدث الإنجليزية (برنامج ينمـــي الحصيلـــة اللغوية للطلاب، ويدربهم على المحادثة السليمة). قاموسي العجيب (برنـــامج يساعد على تكوين وتنمية الحصيلة اللغوية للطفل). سلسلة KC (لتعليم اللغـــة الإنجليزية لغير الناطقين بها، تنمي لديهم الحصيلة اللغوية الإنجليزية). هيـــا نتعلم (برنامج يضم سبعة أنشطة لتعليم الطفل القدرات الأساسية). مغـــامرات في حديقة الحيوان (برنامج تعليمي من خلال مغامرة شيقة مـــع الحيوانـــات والطيور والأسماك). الفنان الصغير (برنامج يوجه الطفل نحو تأليف القصص ورسمها وتلوينها، والاستماع لها). المهندس الصغير (برنامج متطور لتنميـــة قدرة الطفل على التصميم والابتكار). عالم أوزي (برنامج يتيح للطفل اكتساب معلومات مهمة حول كوكب الأرض والبيئة التي يعيش فيها). حيوانات مرحة (برنامج تعليمي غني بالمعلومات الشيقة عن الحيوانات المختلفـــة بـــالصوت والصورة). حروف وأرقام (برنامج تعليمي يعتبر مدخلا للطفل قبل مرحلـــة الدراسة لتعريفه بالحروف والأرقام بالعربية والإنجليزية). الخطاط الصغـــير (برنامج يتيح للأطفال تصميم لوحات ولافتات باللغتين العربية والإنجليزيـــة). الأسد والأرنب (برنامج يحتوي على قصة بالصوت والصورة للأسد والأرنب من وحي كليلة ودمنة). الثعلب والطبل (برنامج يحتوي على قصة بـــالصوت والصورة للثعلب والطبل من وحي كليلة ودمنة). القـــرد والغيلـــم (برنـــامج

يحتوي على قصة بالصوت والصورة للقرد والغيلم من وحي كليلة ودمنة).[1]
الشطرنج (برنامج متطور للعبة الشطرنج، يوفر أربعة أنماط مختلفة من قطع وألـــواح الشطرنج). منزلي الجديد (برنامج متطور لتصميـــم المـــنزل مـــن الداخل باستخدام طور البعد الثلاثي) ... وغيرها من البرامج للطفل والأسرة العربية التي يُستخدم فيها الصوت إلى جوار الصورة وفق تقنيـــات الوســـائط المتعددة [2].

وفي المقابل قامت شركة العريس للكمبيوتر في بيروت، بالتعاون مع مؤسسة أنظمة الحواسيب في الرياض، بتقديم برامج للأطفال دشنتـــها بكلمـــة توضح مدى إيمانها بالثقافة الإلكترونية الجديـــــدة لأطفالنـــا وكبارنـــا علـــى الســـواء، فقالت: "لم يعد خافيا على أحد أن الكمبيوتر من أفضل الوســـــائل الحديثة للترفيه والتثقيف والتعليم، وهو بذلك خيار عائلي يشترك فيه الكبـــار والصغار، وبما أن التربية هي أحد المجالات التي دخلها الكمبيوتر، فمن هنـــا جاءت سلسلة "البرامج التعليمية" حاوية القصة الهادفة والموسوعة، وبرنـــامج التعليـــم الديني. ونحن إذ نقوم بتقديم القصص المـــُحرّكة بطريقـــة مشوقـــة، فإننا نهدف إلى أبعد من التسلية والمتعة المجردة، إذ نرمي إلى التركيز علـــى الدروس والعبر التي تتضمنها القصة لتحقيق الهدف التربوي، ولكـــي تكتمـــل الفائدة لابد من وجود الموسوعات وقواعد البيانـــــات ضمـــن برامـــج معـــدة للاستخدام بواسطة الكمبيوتر..." [3].

---

[1] – سنقوم في أحد فصول هذا البحث "قصص إلكترونية للأطفال"، بعمل مقارنة بين هذه القصة كما جاءت في كتاب كليلة ودمنة، والقصة نفسها بعد أن حولتها صخر إلى قصة إلكترونية، تحت شعار سلسلة القصـــص الإلكترونية، ونرصد مدى الفارق والتأثير بينهما.

[2] – كتيب *برامج صخر*. القاهرة: صخر لبرامج الحاسب. ٩٦/٩٧.

[3] – *دليل المنتجات*. بيروت: شركة العريس للكمبيوتر.

وقد تمثلت تلك البرامج التي قدمتها شركة العريس – على سبيل المثال – في: شجرة الحروف، وحديقة الحساب، بالإضافة إلى القصص المصورة: سعدون والنظافة (قصة محركة تروي مغامرات القرد سعدون مزودة بألعاب مفيدة ومسلية، مع إتاحة الفرصة للطفل للمشاركة باللعب مع أبطال القصة). القبرة والفيل (قصة محركة منتقاة من كتاب "كليلة ودمنة" تروي قصة القبرة والفيل بأسلوب تربوي ترفيهي، مزودة بألعاب تربوية تهدف إلى غرس أسس الحساب لدى الأطفال). الأصدقاء الأوفياء (قصة محركة منتقاة من كتاب "كليلة ودمنة" تروي قصة الحمامة المطوقة والجرذ، مزودة بألعاب تربوية تهدف إلى غرس أسس الحساب لدى الأطفال). الطاوس المغرور (قصة محركة تتحدث عن عاقبة الغرور من خلال علاقة الطاووس المغرور بالحمامة الطيبة، بأسلوب مشوق، مزودة بألعاب مفيدة تنمي في نفس الطفل الأخلاق الإسلامية) [1].

ويتضح من خلال بعض القصص الإلكترونية المختارة من صخر والعريس أنه ما زالت هناك جاذبية لقصص "كليلة ودمنة" التي ترجمها عبد الله بن المقفع من البهلوية إلى العربية، والتي جاءت على لسان الطير والحيوان، وأن الحكمة والعظة، وغرس المبادئ والقيم الأصيلة، مثل الوفاء والصدق والمحبة والصداقة والنظافة والتعاون والتسامح وعدم الغرور ... وما إلى ذلك، تعد الهدف النهائي من وراء إنتاج مثل هذه القصص، فليس الأمر مجرد ترفيه ولعب على شاشة الجهاز وحسب، فالقصة – أيا كانت إلكترونية أو شفاهية أو مكتوبة أو مصوَّرة، ... جاءت في شكل أساطير أو حكايات أو خرافات أو قصص حيوان وقصص بطولة ومغامرة أو قصص خيال علمي أو خيال تاريخي أو قصص فكاهة ... أو غير ذلك – تشكِّل

---

[1] – سنقوم بالحديث المفصَّل عن هذه القصة في الفصل المعنون "قصص إلكترونية للأطفال".

وعاءً لنشر الثقافة، "فمن القصص ما يحمل أفكارا ومعلومات علمية وتاريخية وجغرافية وفنية وأدبية ونفسية واجتماعية، فضلا عما فيها من أخيلة وتصورات ونظرات، ودعوة إلى قيم واتجاهات ومواقف وأنماط سلوك أخرى" [1]. ومن هنا لا يمكن إنكار الدور الثقافي للقصة بالنسبة للطفل، فمع أنها نوع أدبي، فهي تحمل مضمونا ثقافيا، كما أنها تعد "من أحب الفنون الأدبية للأطفال لما تحمله من خيال وعجائب يندهش لها عقل الطفل" [2].

وعن القصص الإلكترونية على الإنترنت فقد وجدت قصص كثيرة للأطفال، تعد بالآلاف، وتتوافر بداخل المواقع التي سيجد القارئ أمثلة لها في فصل آخر من هذا البحث. وإلى جانب قصص الأطفال الكلاسيكية مثل "أليس في بلاد العجائب" و"علاء الدين" و"ساحرة أوز" و"أسفار أوليفر" و"جزيرة الكنز" وجدت مواقع أخرى تهتم بالقصص المصورة والحديثة. وتشير مجلة "إنترنت العالم العربي" إلى مواقع جيدة مثل Book Zone الذي يحتوي على ركن لقصص الأطفال.

ولاشك أن الطفل يجد سعادة كبيرة وهو يتعامل مع تلك الأشكال الجديدة، مثلما كنا نجد سعادة كبيرة ونحن صغار نلعب مع أقراننا، أو نقرأ قصص كامل كيلاني، ومحمد أحمد برانق، وعادل الغضبان، ومحمد عطية الأبراشي، ومجلات سمير وميكي وتان تان، ... وغيرها لذا فقد كان من الحكمة أن تبادر إحدى مجلات الأطفال الصادرة حديثا وتوجه نداءها إلى طفل اليوم لكي يرسل لها عمله عن طريق البريد الإلكتروني، أو شبكة الإنترنت، أو شبكة الإنترانت.

---

[1] - *ثقافة الأطفال*. ص ١٨١.

[2] - *مقدمة في ثقافة وأدب الأطفال*. ص ١٤٤.

قصص إلكترونية للأطفال

١ ـــ القرد والغيلم

من وحي كليلة ودمنة

يعتقد البعض أن القصة الإلكترونية أو الرواية الإلكترونية أو القصيدة الإلكترونية أو النقد الإلكتروني عمل أدبي ينتجه جهاز الحاسب الآلي أو الحاسوب بناء على معطيات أو فرضيات معينة يغذيه بها مستخدمُهُ، فيقوم الجهاز على الفور بإخراج قصة أو رواية أو قصيدة أو نقد أدبي، دون أي جهد بشري يذكر سوى إدخال المعطيات أو الفرضيات المعينة التي تدور في رأس صاحبها عند تغذية الجهاز بها.

وهذا التصور بطبيعة الحال تصور قاصر ويتجاهل ديناميكية الإبداع البشري، ويمنح الآلة وظائف أو قدرات غير مهيأة لها تماما، على الأقل في الوقت الحالي. وبفرض أن الجهاز قدم هذه الوظيفة فإن إبداعه سيأتي خاليا من الروح والوهج والإحساس والمشاعر التي هي صفة التعامل والإبداع البشري.

ولأن عنوان فصلنا هذا احتوى على مصطلح "قصة إلكترونية" فينبغي علينا إذن إيضاح الأمر. فمصطلح "القصة الإلكترونية" ـ كما أرى ـ مَعناه تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل ـ تأليفا بشريا، وليس إلكترونيا، وهي هنا "القرد والغيلم" إحدى قصص كليلة ودمنة للفيلسوف بيدبا ـ لتعمل على وسيط إلكتروني ـ وهو هنا أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أو CD - ROM ـ من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة واللون والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية أخرى مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف بالملتيميديا MALTI MEDIA أي الوسائط المتعددة.

أعتقد، بهذا التعريف، زالت شبهة أن الجهاز هو الذي يقوم بتأليف العمل الأدبي الإلكتروني أيا كان بناء على معطيات معينة.

وقد اخترنا في هذا الفصل من البحث قصة "القـــرد والغيلــم" حيــث مازالت دور النشر الإلكتروني ــ على قلتها في الوطن العربي ــ تعتمد على كتب التــراث في تقديم مادتها للأطفال، وتحويلها من الصيغة الورقيــة إلـــى الصـــيغة الإلكترونية على الأقــراص الضوئية أو أقراص الليزر، ولا شــك أن عملية التحويل هذه تحتاج إلى إعادة كتابة للنص القصصي مـــرة أخــرى بحيث يتلاءم مع الإمكانات الإلكــترونية الضخمة، ومع الهيئة الجديدة التـــي ستخرج بها القصة، وقد يحتاج الأمر إلى نـــوع مـــن الحركـــة، أو الرســـوم المتحركة والسيناريو والحوار الخفيف والإضاءة والإظلام والديكور والإبهار و...غيرها من العناصر الدرامية والسينمائية، ولعل الأمر يكون أشبه بكيفيـــة تحويل القصص والروايات المكتوبة إلى أعمال درامية نشاهدها في السينما أو الفيديو أو التلفزيون.

وقد تكتب بعض البرامج مبـــاشرة إلـــى الوســـيط الإلكـــتروني دون مرورها بمرحلة النشر الورقي، مثلما يكتب بعض الأدبـــاء أو الكتّـــاب إلـــى السينما مباشرة. وفي جميع الأحوال لابد من مخاطبة الطفل بأســـلوب ذكـــي واضح، وأن تتوافر فيمن يكتب للطفل في هذا المجال القدرة علـــى معايشـــة قاموس الطفل اللغوي في مراحل عمره المختلفـــة، والقـــدرة علـــى هضـــم المحصـــول الثقافي للطفل، وتحويله إلى برنامج ممتع ومفيـــد ومســـل، وأن ينظر إلى الطفل على أنه ذو قابلية عالية للتأثر والانفعال بكل ما يسمع ومـــا يـــرى، وأن عالمه الخاص مملوء بالنشاط والحركة والحيوية، وأنـــه يحـــب دائما الاستطلاع والاستكشاف، وأنه في مرحلة من مراحل طفولتـــه البريئـــة يريـــد أن يحقق ذاته، وأن يحس أن من يكتب له يتجاوب مع مشـــاعره فـــي غير افتعال، لذا يجب على من يكتب هذه البرامج أن يكون على دراية بأنواع القلق والصراعات التي تنشب بين أجزاء النفس، ثـــم بينـــها وبيـــن العـــالم

الخارجي، سواء كان هذا العالم الخـــارجي أســـرة الطفــل، أو جيرانــــه، أو أصدقاءه، أو زملاءه في المدرسة.

ولنرَ الآن ــ على سبيل المثال ــ كيف حولـــت إحـــدى الشركـــات المتخصصة [١] قصة "القرد والغيلم" [٢] الواردة في كتاب "كليلة ودمنة" إلــــى قصة إلكترونية ضمن مشروعها الثقافي "سلسلة القصص الإلكترونية".

وبداية لابد من وضع قصة "القرد والغيلم" المختارة نموذجــــا، كمـا جاءت في كتاب كليلة ودمنة بين يدي القارئ، ثم نتابع معا كيفية تحويلها إلى الصيغة الإلكترونية، والإضافات الجديدة، والأساليب المبتكرة التي أضافتــــها الشركة إليها، واعتمادها برنامجاً أدبيًّا ثقافيًّا تعليميًّا ترفيهيًّا متطوراً للأطفال.

---

١ ـــ الشركة هي شركة صخر للحاسبات الآلية التي اشتهرت بإنتاج هذا اللون من الشرائط الممغنطة لأطفالنـــا في الوطن العربي.

٢ ـــ الغيلم: ذكر السلحفاة.

باب القرد والغيلم [1]

وهو مثل من يضيّع حاجته إذا ظفر بها

قال دبشليم الملك لبيدبا الفيلسوف: قد سمعت هذا المثل، فاضرب لي مثل الرجل الذي يطلب الحاجة، فإذا ظفر بها، أضاعها.

قال الفيلسوف: إن طلب الحاجة أهون من الاحتفاظ بها، ومن ظفر بحاجة ثم لم يحسن القيام بها، أصابه ما أصاب الغيلمَ (١).

قال الملك: وكيف كان ذلك؟

قال بيدبا: زعموا أن قردا يقال له ماهر، كان ملك القردة، وكان قد كبر وهرم، فوثب عليه قرد شاب من بيت المملكة، فتغلب عليه، وأخذ مكانه، فخرج هاربا على وجهه، حتى انتهى إلى الساحل، فوجد شجرة من التين، فارتقى إليها وجعلها مقامه، فبينما ذات يوم يأكل من ذلك التين، إذ سقطت من يده تينة في الماء، فسمع لها صوتا وإيقاعا، فجعل يأكل ويرمي في الماء، فأطربه ذلك، فأكثر من طرح التين في الماء، وثمّ (٢) غيلم، كلما وقعت تينة أكلها. فلما كثر ذلك، ظنّ أن القرد إنما يفعل ذلك لأجله، فرغب في مصادقته، وأنس إليه، وكلّمه، وألفَ كل واحد منهما صاحبه.

وطالت غيبة الغيلم عن زوجته، فجزعت عليه، وشكت ذلك إلى جارة لها، وقالت: قد خِفْتُ أن يكون قد عرض لها عارض (٣) سوء فاغتاله. فقالت لها: إن زوجك بالساحل قد ألف قردا وألفه القرد، فهو مؤاكله ومشاربه، وهو الذي قطعه عنك، ولا يقدر أن يقيم عندك حتى تحتالي لهلاك القرد. قالت: وكيف أصنع ؟ قالت جارتها: إذا وصل إليك فتمارضي، فإذا سألك عن حالك فقولي: إن الحكماء وصفوا لي قلب قرد.

ثم إن الغيلم انطلق بعد مدة إلى منزله، فوجد زوجته سيئة الحال، مهمومة، فقال لها الغيلم: ما لي أراك هكذا ؟ فأجابته جارتها، وقالت: إن زوجتك مريضة مسكينة، وقد وصف لها الأطباء قلب قرد، وليس لها دواء

---

[1] ـــ كليلة ودمنة. عبد الله بن المقفع. حققه وقدم له د. محمد أمين فرشوخ. بيروت: دار الفكر العربي، ١٩٩٠، ص ص ١٦٩ ـــ ١٧٣.

سواه. قال الغيلم: هذا أمر عسير. من أين لنا قلب قرد، ونحن في الماء؟ لكن سأحتال لصديقي.

ثم انطلق إلى ساحل البحر، حزينا كئيبا مفكرا في نفسه كيف يصنع، فقال له القرد: يا أخي، ما حبسك عني؟ قال له الغيلم: ما حبسني عنك إلا حيائي، فلم أعرف كيف أجازيك على إحسانك إليّ؟ وأريد أن تتم إحسانك إليّ بزيارتك لي في منزلي، فإني ساكن في جزيرة طيبة الفاكهة، فاركب ظهري لأسبح بك، فإن أفضل ما يلتمسه المرءُ من أخلائه أن يغشوا (٤) منزله، وينالوا من طعامه وشرابه، ويعرفهم أهله وولده وجيرانه. فرغب القرد في ذلك. وقال: حُبًّا وكرامة، ونزل فركب ظهر الغيلم، فسبح به، حتى إذا تجاوز قليلا عرض له قُبحُ ما أضمر في نفسه من الغدر، فنكس رأسه، فقال له القرد: ما لي أراك مُهتمًا؟ قال الغيلم: إنما همي لأني ذكرت أن زوجتي شديدة المرض، وذلك يمنعني من كثير مما أريد أن أبلغه من كرامتك وملاطفتك، قال القرد: إن الذي أعرف من حرصك على كرامتي يكفيك مؤونة التكلف. قال الغيلم: أجل (٥).

ومضى بالقرد ساعة، ثم توقف به ثانية، فساء ظن القرد، وقال في نفسه: ما احتباس الغيلم وإبطاؤه إلا لأمر! ولست آمنا أن يكون قلبه قد تغير لي، وحال (٦) عن مودتي، فأراد بي سوءا، فإنه لا شيء أخف وأسرع تقلبا من القلب. وقد يقال: ينبغي للعاقل ألا يغفل عن التماس ما في نفس أهله وولده وإخوانه وصديقه، عند كل أمر وفي كل لحظة وكلمة، وعند القيام والقعود، وعلى كل حال، فإن ذلك كله يشهد على ما في القلوب. وقد قالت العلماءُ: إذا دخَل قلب الصديق من صديقه فليأخذ بالحزم في التحفظ منه، وليتفقّد ذلك في لحظاته وحالاته، فإن كان ما يظن حقا ظفر بالسلامة، وإن كان باطلا ظفر بالحزم، ولم يضره ذلك.

ثم قال للغيلم: ما الذي يحبسك؟ وما لي أراك مُهتمًّا، وكأنك تحدث نفسك مرة أخرى؟ قال: يهمني أنك تأتي منزلي فلا تجد أمري كما أحب، لأن زوجتي مريضة. قال القرد: لا تهتم، فإن الهمّ لا يغني عنك شيئا. ولكن التمس ما يصلح زوجتك من الأدوية والأغذية، فإنه يقال: ليبذُل ذو المال ماله في أربعة مواضع: في الصدقة، وفي وقت الحاجة، وعلى البنين، وعلى الأزواج. قال الغيلم: صدقت. وقد قالت الأطباء: إنه لا دواء لها إلا قلب قرد. فقال القرد في نفسه: واأسفاه! لقد أدركني (٧) الحرص والشره على كبر سني، حتى وقعت في شر ورطة! ولقد صدق الذي قال: يعيش القانع الراضي مستريحا مطمئنا، وذو الحرص والشره يعيش ما عاش في تعب ونصب (٨) وإني قد احتجت الآن إلى عقل في التماس المخرج مما وقعت فيه.

ثم قال للغيلم: وما منعك، أصلحك الله، أن تعلمني عند منزلي، حتى كنت أحمل قلبي معي؟ فهذه سنة (٩) فينا، يا معشر القردة، إذا خرج أحدنا لزيارة صديق، خلّف قلبه عند أهله، أو في موضعه، لننظر إذا نظرنا إلى حَرَم (١٠) المَزور وليس قلوبنا معنا. قال الغيلم: وأين قلبك الآن؟ قال: خلفته في الشجرة، فإن شئت فارجع بي إلى الشجرة، حتى آتيك به، ففرح الغيلم بذلك. وقال: لقد وافقني صاحبي بدون أن أغدر به. ثم رجع بالقرد إلى مكانه. فلما قارب الساحل، وثب عن ظهره، فارتقى الشجرة، فلما أبطأ على الغيلم، ناداه: يا خليلي، احمل قلبك وانزل، فقد حبستني، فقال القرد: هيهات! أتظن أنّي كالحمار الذي زعم ابن آوى أنه لم يكن له قلب ولا أذنان؟

قال الغيلم: وكيف كان ذلك؟

قال القرد: زعموا أنه كان أسد في أجمة، وكان معه ابن آوى يأكل من فواضل الطعام، فأصاب الأسد جَرَبٌ، وضعف ضعفا شديدا، وجهد، فلم يستطع الصيد. فقال له ابن آوى: ما بالك، يا سيد السباع، قد تغيرت أحوالك؟ قال: هذا الجرب الذي قد أجهدني، وليس له دواءٌ إلا قلب حمار وأذناه. وقال ابن آوى: ما أيسر هذا! وقد عرفت بمكان كذا حمارا مع قصّار (١١) يحمل عليه ثيابه، وأنا آتيك به، ثم دلف (١٢) إلى الحمار فأتاه وسلّم عليه فقال له: ما لي أراك مهزولا؟ قال ما يطعمني صاحبي شيئا. فقال له: وكيف ترضى المقام معه على هذا؟ قال: فما لي حيلة في الهرب منه، لست أتوجه إلى جهة إلا أضرّ بي إنسان فكدّني (١٣) وأجاعني. قال ابن آوى: فأنا أدلك على مكان معزول عن الناس، لا يمر به إنسان، خصيب المرعى، فيه قطيع من الحُمُر لم تر عين مثلها حسنا وسمنا. قال الحمار: وما يحبسنا عنها؟ فانطلق بنا إليها.

فانطلق به ابن آوى نحو الأسد، وتقدم ابن آوى، ودخل الغابة على الأسد، فأخبره بمكان الحمار. فخرج إليه وأراد أن يثب عليه، فلم يستطع لضعفه، وتخلّص الحمار منه. فأفلت هلعا(١٤) على وجهه، فلما رأى ابن آوى أن الأسد لم يقدر على الحمار، قال له: أعجزت يا سيد السباع إلى هذه الغاية؟ فقال له: إن جئتني به مرّةً أخرى، فلن ينجوَ مني أبدا، فمضى ابن آوى إلى الحمار فقال له: ما الذي جرى عليك؟ إن أحد الحمُر رآك غريبا، فخرج يتلقّاك مرحبا بك، ولو ثبتّ له لآنسك، ومضى بك إلى أصحابه، فلما سمع الحمار كلام ابن آوى، ولم يكن رأى أسدا قط، صدّقه، وأخذ طريقه إلى الأسد، فسبقه ابن آوى إلى الأسد، وأعلمه بمكانه. وقال له: استعدّ له، فقد خدعته لك، فلا يُدركنّك الضعف في هذه النوبة، فإنه إن أفلت فلن يعود معي أبدا. فجاش (١٥) جأشُ الأسد لتحريض ابن آوى له، وخرج إلى موضع الحمار. فلما بصُرَ به عاجله بوثبة افترسه بها. ثم قال: قد ذكرت الأطباءُ أنه لا يؤكل إلا بعد الغُسْل

والطهور، فاحتفظ به حتى أعود، فآكل قلبه وأذنيه، وأترك ما سوى ذلك قوتا لك.

فلما ذهب الأسد ليغتسل، عمد ابن آوى إلى الحمار فأكل قلبه وأذنيه، رجاء أن يتطيَّر (١٦) الأسد منه، فلا يأكل شيئا.

ثم إن الأسد رجع إلى مكانه فقال لابن آوى: أين قلب الحمار وأذناه؟ قال ابن آوى: ألم تعلم أنه لو كان له قلب يعقل وأذنان يسمع بهما لم يرجع إليك بعدما أفلت ونجا من الهلكة.

* * *

وإنما ضربت لك هذا المثل لتعلم أني لست كذلك الحمار الذي زعم ابن آوى أنه لم يكن له قلب ولا أذنان، ولكنك احتلت عليَّ وخدعتني فخدعتُكَ بمثل خديعتك واستدركتُ فارط أمري. وقد قيل: إن الذي يفسده الحلم (١٧) لا يصلحه إلا العلم.

قال الغيلم: صدقت! إن الرجل الصالح يعترف بزلته، وإذا أذنب ذنبا لم يستح أن يؤدّب لصدقه في قوله وفعله. وإن وقع في ورطةٍ أمكنه التخلص منها بحيلته وعقله، كالرجل الذي يعثُرُ على الأرض وعليها يعتمد في نهوضه. فهذا مثل الرجل يطلب الحاجة فإذا ظفر بها أضاعها.

---

١ ــ الغيلم: ذكر السلحفاة.

٢ ــ ثَمَّ: هناك.

٣ ــ عرض عارض: ظهر أمر غير ثابت.

٤ ــ يغشوا: يأتوا.

٥ ــ أجل: نعم.

٦ ــ حال: تحوّل.

٧ ــ أدركني: نال مني.

٨ ــ نصب: تعب.

٩ ــ سنَّة: طريقة.

١٠ ــ حرم: ما يحميه الإنسان ويدافع عنه (نساءه).

١١ ــ قصَّار: مبيِّض الثياب.

١٢ ــ دلف: أقبل مسرعا.

١٣ ــ كدَّني: أتعبني.

١٤ ــ هلعا: شديد الجزع.

١٥ ــ جاش: اضطرب، هاج، غضب.

١٦ ــ يتطير: يتشاءم.

١٧ ــ الحِلم: الصبر، التعقُّل.

القرد والغيلم الإلكترونية

تحت شعار سلسلة القصص الإلكترونية من وحي كليلة ودمنة أنتجت شركة صخر للحاسبات الآلية قصة "القرد والغيلم" بالعربية والإنجليزية علـــى أسطوانة CD - ROM، وفي هذه القصة يلتقي الطفل بشخصيات عديدة تتحرك وتمتلئ بالحيوية والنشاط، تتحدث، وترقص، وتغني. تتكون القصة مـــن ١٣ صفحة إلكترونية، ويمكن للطفل الانتقال إلى أي جزء محبب لديـــه بســـهولة ويسر. وبعد نهاية القصة سيحصل على الحكمة الكامنة من ورائها. ويمكـــن اختبار قدرة الطفل على استيعاب القصة وفهمها عن طريـــق الإجابـــة عـــن الأســـئلة الخاصة بها، وعليه اقتناء أكبر عدد من النقاط.

وبالإضافة إلى ما سبق يوجد لعبتان طريفتان في القصة، هما: لعبـــة التكوين، ولعبة التلوين.

بعد تنصيب البرنامج وتشغيله، تظهر صفحة إلكترونية للمنتج بالعربية، ثم بالإنجليزية، يعقبها مباشرة ظهور شاشة الخيارات، أو الشاشة الرئيسية للبرنامج. تحتوي هذه الشاشة على سبع أيقونات، بالإضافة إلى أيقونة الخروج التي تظهر أسفل يمين الشاشة.

١ ـ الأيقونة الأولى، عليها حرف "ع" وعند الضغط عليها بزر الفأرة الأيسر يظهر البرنامج باللغة العربية.

٢ ـ الأيقونة الثانية، عليها حرف "E" عند الضغط عليها يظهر البرنامج باللغة الإنجليزية.

٣ ـ الأيقونة الثالثة، عبارة عن صورة كتاب مفتوح، وعند الضغط عليها، تبدأ القصة، وتظهر الصفحة الإلكترونية الأولى، ويتم قراءة الكلام ذي اللون الأصفر أسفل الصورة الملونة ذات السمات الكرتونية، وتظهر الجمل المنطوقة باللون الأحمر. ويلاحظ وجود الصوت الأنثوي عند قراءة القصة بالعربية، ووجود الصوت الذكوري عند قراءة القصة بالإنجليزية.

إذا رغب المستخدم إعادة القراءة مرة أخرى يضغط على أيقونة مكبر الصوت الموجودة على يمين الكلام. كما يمكن للمستخدم الضغط على أي رسم داخل اللوحة أو الصورة الكرتونية فتظهر مؤثرات صوتية ورسوم متحركة وأحداث طريفة.

للانتقال إلى الصفحة التالية، يضغط المستخدم على صورة القرد المتجه إلى اليسار الموجود أسفل يسار الشاشة. وإذا كان في الصفحة الثانية وأراد العودة إلى الصفحة السابقة يضغط على القرد المتجه إلى اليمين الموجود أسفل يمين الشاشة.

وللخروج من صفحات القصة والعودة إلى الشاشة الرئيسية أو شاشة الخيارات، يضغط على الشكل الموجود أعلى رقم الصفحة، أو أعلى الشاشة.

٤ ــ الأيقونة الرابعة، أيقونة الأسئلة المتنوعة، وعند الضغط عليها تظهر شاشة الأسئلة، حيث يظهر أحد مشاهد القصة، وأسفله يوجد سؤال وأكثر من إجابة وعلى المستخدم اختيار الإجابة الصحيحة بالضغط بزر الفأرة على الدائرة الموجودة يمين الإجابة (في حالة استخدام الواجهة العربية) وعلى الدائرة الموجودة يسار الإجابة (في حالة استخدام الواجهة الإنجليزية). وتتوالى الأسئلة والإجابات حتى تظهر رسالة "لا توجد أسئلة أخرى". ويلاحظ أنه يوجد يمين الشاشة (العربية) الوظائف التالية:

ــ شكل مربعين صغيرين متجاورين: ووظيفته إظهار عدد الإجابات الصواب والخطأ.

ــ شكل قرد متجه إلى اليسار: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى المشهد التالي.

ــ شكل قرد متجه إلى اليمين: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى المشهد السابق.

ــ شكل قرد يحمل كاميرا فيديو: عند الضغط عليه يتم لعب المشهد الظاهر أمام المستخدم.

ــ شكل غراب: عند الضغط عليه تظهر شاشة المساعدة التي تقوم بشرح وظائف الأشكال السابقة.

ــ شكل باب مغلق: عند الضغط عليه يتم الخروج من قسم الأسئلة إلى شاشة الخيارات الرئيسية.

٥ ــ الأيقونة الخامسة: لعبة التكوين: عند الضغط عليها تظهر شاشة لعبة التكوين. وفي هذه اللعبة تظهر عدة قطع من مشاهد القصة، وعلى المستخدم تنظيمها وتكوين مشهد من مشاهد القصة، ويتم ذلك عن طريق سحب القطعة

بالضغط على زر الفأرة ووضعها في المكان المطلوب، ثم يطلق زر الفـأرة. وتتكون هذه اللعبة من ثلاثة مستويات:

المستوى الأول: يظهر المشهد المطلوب تكوينـه بـاللون الأبيـض والأسود، وعلى المستخدم وضع القطعة الملونة ـ الموجودة خارج المشهد ـ في مكانها المناسب.

المستوى الثاني: يظهر فقط الشكل الخارجي للقطعة بـدون الشكـل الداخلي، وعلى المستخدم وضع القطعة في المكان المناسب.

المستوى الثالث: تظهر مساحة سوداء وعلى المستخدم تنظيم القطـع الموجودة خارج هذه المساحة، لتكوين المشهد المطلوب.

ويلاحظ أنه يوجد إلى يمين شاشة هذه اللعبة الأشكال التالية:

ـ شكل ساعة رقمية: لإظهار الوقت المتبقـي وعـدد القطـع المطلـوب ترتيبها.

ـ شكل قرد متجه إلى اليسار: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى الصـورة التالية.

ـ شكل قرد متجه إلى اليمين: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى الصـورة السابقة.

ـ ثلاثة مربعات تحدد ثلاثة مستويات للعبة.

ـ شكل أسد: عند الضغط عليه يتم البدء من جديد.

ـ شكل غراب: عند الضغط عليه تظـهر شاشة المساعدة التي تقوم بشرح وظائف الأشكال السابقة.

ـ شكل باب مغلق: عند الضغط عليه يتم الخروج من لعبة التكويـن إلـى شاشة الخيارات الرئيسية.

ولاشك أن لعبة التكوين تنمي لدى الطفل قدرته على استخدام ذاكرته، كما تنمي قدراته الابتكارية وقدراته على التصرف.

٦ ــ الأيقونة السادسة: لعبة التلوين: عند الضغط على هذه الأيقونة يظهر مشهد أسود وأبيض من مشاهد القصة وعلى المستخدم تلوينه. ويتم التلوين باستخدام الألوان العشرة الموجودة أسفل الشاشة. ويلاحظ أنه يوجد قلم آخر يتم استخدامه لتلوين الصورة كلها عشوائيا. وتتم عملية التلوين بالضغط بزر الفأرة على لونٍ لتحديده ثم الضغط على المنطقة المطلوب تلوينها باللون المحدد، أو الذي اختير من قبل.

ويلاحظ أنه يوجد إلى يمين شاشة هذه اللعبة الأشكال التالية:

ــ شكل قرد متجه إلى اليسار: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى الصورة التالية.

ــ شكل قرد متجه إلى اليمين: عند الضغط عليه يتم الانتقال إلى الصورة السابقة.

ــ شكل فأر يحمل علبة (باليتة) الألوان: عند الضغط عليه يتم تلوين الصورة بالألوان المثالية.

ــ شكل أسد: عند الضغط عليه تظهر الصورة باللونين الأبيض والأسود، ويتم بدء التلوين من جديد.

ــ شكل طابعة: عند الضغط عليه يتم طباعة صفحة التلوين.

ــ شكل غراب: عند الضغط عليه تظهر شاشة المساعدة التي تقوم بشرح وظائف الأشكال السابقة.

ــ شكل باب مغلق: عند الضغط عليه يتم الخروج من لعبة التلوين إلى شاشة الخيارات الرئيسية.

ولاشك أن لعبة التلوين من الألعاب التي يحبها الأطفال، ويستطيع الطفل في قصة القرد والغيلم تلوين أي مشهد من مشاهد القصة، ثم طباعته ليعلقه في حجرته.

٧ ــ الأيقونة السابعة: وتظهر على شكل صفحة كتاب عليها صورة يد. عند الضغط عليها تظهر شاشة يتم من خلالها اختيار المشهد الذي يريد المستخدم استعادته، أو يبدأ به القصة. ويوجد إلى جانبي المشهد شكل قردين. يتم الضغط بزر الفأرة على القرد المتجه إلى اليسار لاختيار المشهد التالي. وعند العودة إلى مشهد سابق يتم الضغط بزر الفأرة على القرد المتجه إلى اليمين. وعند الانتهاء والعودة إلى شاشة الخيارات الرئيسية، يتم الضغط على الشكل الموجود أعلى رقم الصفحة بأعلى الشاشة الحالية.

٨ ــ الأيقونة الثامنة: وتظهر على شكل باب مغلق، عند الضغط عليه، يتم الخروج من البرنامج والعودة إلى شاشة الكمبيوتر، أو قائمة البرامج.

هذه هي الجوانب الإلكترونية لقصة القرد والغيلم، فماذا عن القصة نفسها سردا وحوارا؟

تناثرت القصة على ثلاث عشرة صفحة إلكترونية، وتبدأ كل صفحة بالسرد المكتوب والمنطوق، يعقبه الحوار على لسان شخصيات القصة الأربع (القرد شعبوط، الغيلم جحجح، زوجة جحجح إش إش، وصديقتها فت فت). وسوف نضع القصة كما صاغتها شركة صخر، بين يدي القارئ الآن طبقا لتسلسلها في الصفحات الإلكترونية.

ص ١

عندي حكاية لطيفة عن قرد عجوز متوج بتاج على رأسه، وهو ملك لقبيلة من القرود، يسمى الملك شعبوط.

في يوم من الأيام هجم عليه قرد شاب قوي وطرحه أرضا، واستولى على التاج والـمُلك وطرد القرد العجوز من المملكة واستولى عليها.

* الحوار:

ـ الملك الجديد: أنا الملك الجديد والتاج على رأسي.

ـ مجموعة القرود: يعيش الملك الجديد. يعيش الملك الجديد. يعيش الملك الجديد.

ص ٢

القرد شعبوط يعيش فوق شجرة التين وحيدا بعد أن طُرِدَ من مملكته، يبحث عن صديق فلم يجد غير غيلم في الماء على الشط يسمى جججح وبعض الغربان والطيور. حاول شعبوط أن يتعود على الحياة الجديدة، ويسعد بها ويحب كل ما فيها.

* الحوار:

ـ شعبوط: ألا من صديق يؤنسني وحدتي.

ص ٣

وبينما كان القرد يأكل من تين الشجرة، سقطت منه واحدة في ماء البحيرة فشاهد غيلم الماء جججح فأراد أن يصادقه، وكانت له رغبة في أن يكون له صديق يتحدث معه ويؤنس وحدته.

* الحوار:

(صوت سقوط التينة في الماء)

ـ جججح: شكرا.

ـ شعبوط: من أنت ؟

ــ ججحج: أنا الغيلم ججحج.

ص ٤

الغيلم ججحج أعجبه جدا طعم التين المسكّر، وكان أكثر إعجابا بكرم شعبوط فرغب في مصادقته. فرح شـــعبوط كثيرا بذلك لأنه وحيد، وكـــانت هذه رغبته أن يكون له صديق.

* الحوار:

ــ ججحج: صباح الخير.

ــ شعبوط: صباح النور.

ــ ججحج: أرغب في مصادقتك.

ــ شعبوط: بكل سرور.

ص ٥

عندما كان القرد يجلس على أحد فروع شجرة التين، وججحج علـــى شط البحيرة، رغب القرد أن يعرف شيئا عن صديقه، هل هو وحيد مثلـــه أم لا؟

* الحوار:

ــ شعبوط: لك أقارب.

ــ ججحج: زوجتي.

ص ٦

زوجة ججحج السلحفاة إش إش حزينة لغيـــاب زوجـــها، وأعلمتـــها صديقتها فت فت أنه يعيش فـــي صداقة قرد عجوز، ويقضيان وقتا طويـــلا عند شجرة التين. وكانت هذه الصديقة مشهورة بدهائها.

* الحوار:

ـ إش إش: كيف يرجع زوجي لي؟

ـ فت فت: لندبر له حيلة.

ص ٧

هناك في البحيرة بعض الصخور التي مر عليها الزمن، وتحت إحدى هذه الصخور كانت إش إش تحكي لفت فت عن غياب زوجها.

* الحوار:

ـ فت فت: نخبر زوجك أنك مريضة (تضحك).

ـ إش إش: ثم ماذا؟

ـ فت فت: وعلاجك قلب قرد.

ص ٨

نامت إش إش على الأرض، وتغطـــت بـــأوراق النباتـــات المائيـــة، وتمارضت حتى وصل زوجها ججحج مذعورا عليها.

* الحوار:

ـ إش إش: آه .. آه.

ـ ججحج: سلامتك يا زوجتي.

إش إش: دوائي قلب قرد عجوز .. آه .. آه.

ص ٩

عندما فكر ججحج في قلب شعبوط عاد إليه مسرعا لكي يأتي به إلى زوجته ويعطيها قلبه فتأكله فتشفى. ذهب إلى شعبوط وأخبره بمرض زوجته وعاد به إلى مكان زوجته. وتأثر شعبوط لمرضها.

* الحوار:

ـ شعبوط: أنا في خدمتك.

ـ ججحج: قلبك تأكله زوجتي لتعيش.

ـ شعبوط: واأسفاه لقد تركت قلبي عند شجرة التين خوفا من أن يسرقه أحد.

ص ١٠

طلب شعبوط من ججحج أن يعود به مسرعا إلى شجرة التين لكي يأتي بقلبه فقد أدرك شعبوط الموقف وركب على ظهر ججحج وعاد إلى حيث أتي، ووثب على الشجرة واختفى.

* الحوار:

ـ ججحج: قلبك .. هاتِ قلبك..

ـ شعبوط: أتظن أني كالحمار .. أعطيك قلبي.

ـ ججحج: تطعمني (تين)، وتبخل عليَّ بقلبك.

ص ١١

أدرك شعبوط ما يجول بخاطر صديقه ججحج وهو أنه يقضي عليه لتعيش زوجته، وهذه ليست صداقة، ولابد أن تنتهي العلاقة لأنه طلب منه قلبه لتأكله زوجته حتى تشفى.

* الحوار:

ــ ججحج: قلبك .. تأكله زوجتى لتشفى.

ــ شعبوط: كفاني ما رأيت من صداقتك.

أموت أنا لتعيش زوجتك ..؟

ص ١٢

وعندما وصل شعبوط إلى أعلى فرع في الشجرة ومـــازال ججحـــج يحاول إقناعه أن يعطيه قلبه لتأكله زوجته أبى أن تنتهي حياته مقابل صداقة. فلابد أن يختار الأصدقاء بدقة شديدة.

* الحوار:

ــ ججحج: سوف تخسرني.

ــ شعبوط: أهون عليّ أن أخسر صديقا، ولا أخسر حياتي.

ــ ججحج: أرجوك .. أرجوك.

ــ شعبوط: عد إلى زوجتك. وكفاني ما رأيت من صداقتك.

ص ١٣

أصدقائي وهكذا نتعلم أن ندقق في اختيار الأصدقاء.

* * *

من المؤثرات الصوتية والرسوم المتحركة والأحداث الطريفة في هذه الصفحات، أنه:

عند الضغط بزر الفأرة الأيسر على أحد مكونات الصورة الكرتونيـــة بإحدى الصفحات تتحرك أشياء كانت مختفية، فمثلا عند الضغط على بطـــن الشجـــرة يخرج ثعبان تصاحبه موسيقى لثوان ثم يختفـــي الثعبـــان. وعنـــد

الضغط على صورة أحد الحيوانات التي نظن أنه نائم، يستيقظ ويصدر صوتا مميزا ثم يعود إلى نومه. وعند الضغط على باب الغابة يظهر فأر يصدر صوتا ثم يختفي. وعند الضغط على أحد القردة الموجودة في الصورة، تتردد الهتافات للملك الجديد: يعيش، يعيش، يعيش.

وفي صفحة أخرى عند الضغط على صورة بطة ثابتة في البحيرة، تتحرك البطة ذهابا وإيابا، ثم تعود لتستقر مكانها. وعند الضغط على بعض الأعشاب تسمع نقيق الضفادع، وأصواتا أخرى من وحي الغابة. كما يوجد بالصورة عازف كمان، عند الضغط عليه يتحرك ليعزف على كمانه لحن "آه يا زين العابدين". وعند الضغط على إحدى الفراشات الملونة تطير الفراشة لمسافة معينة ثم تعود لتستقر مكانها. وعند الضغط على فرع الشجرة المعلق عليها القرد شعبوط، يتحرك القرد عدة حركات بهلوانية.

وفي صفحة أخرى عند الضغط على إحدى السمكات في البحيرة تقفز السمكة وتصدر أصواتا ثم تعود إلى مكانها السابق. وعند الضغط على عشبة يُسمع صوت بعض الحشرات. وعند الضغط على بطن شجرة من أشجار الغابة تُسمع أصوات الضفادع وأصوات حيوانات مختلفة ... وهكذا.

وفي قسم الأسئلة المتنوعة يمكن اختبار قدرات الطفل على استيعاب القصة وفهمها إذا استطاع الإجابة عن أسئلة القصة، مثل:

- الملك شعبوط هو:
  - ملك القبيلة.
  - ملك الغابة.
- اختر العبارة الصحيحة:
  - وجد شعبوط أصدقاء جدد.
  - لم يجد شعبوط أصدقاء.

ـ اختر العبارة الصحيحة:

- لا تهم الدقة في اختيار الأصدقاء.
- لابد من اختيار الأصدقاء بدقة.

ـ في النهاية نتعلم من القصة:

- أن ندقق في اختيار الأصدقاء.
- التضحية من أجل الغير.

وهكذا تدور الأسئلة حول القصة، وحول المغزى أو المعنى الذي أُلِّفَتْ من أجله، وهو الدقة في اختيار الأصدقاء والنجاة في الصبر والتفكر.

وثمة اختلافات بين القصتين الورقية والإلكترونية، نذكر منها:

١ ـ ركزت القصة الورقية على المثل الذي سمعه الملك دبشليم وأراد أن يسمع عنه حكاية أو يراه مجسدا في حكاية يرويها له الفيلسوف بيدبا، وهو "من يضيع حاجته إذا ظفر بها" وبالفعل استطاع بيدبا أن يجسد هذا المثل في شخصية الغيلم الذي كان بين يديه الحاجة وهي القرد وقلبه، ولكنه ضيع هذه الحاجة عندما أفشى أمر حاجة زوجته لقلب قرد كي تشفى، إلى القرد نفسه الذي تحايل على الغيلم حتى نجا منه. في حين ركّزت القصة الإلكترونية على مفهوم أو موضوع الصداقة، وأن خسارة صديق أهون من خسارة الحياة، وأنه لابد من التدقيق في اختيار الأصدقاء، فلا يصح أن يطلب الصديق من صديقه دفع حياته ثمنا لإنقاذ حياة زوجته، فهذه ليست صداقة، وتنتهي القصة الإلكترونية بعبارة "وهكذا نتعلم أن ندقق في اختيار الأصدقاء". وأعتقد أن التركيز على مفهوم الصداقة بهذا المعنى يناسب سن الأطفال الموجهة لهم القصة. في حين أن كتاب كليلة ودمنة لم يكن موجها أساسا إلى الأطفال، وإن كان المعنى أو المغزى الذي يخرج به المرء عند قراءة القصة الورقية يصلح أيضا للصغار. ولكن صخِر اختارت التركيز على موضوع واحد

فقط هو موضوع الصداقة، حتى لا تربك الصغار بتعدد المفاهيم والموضوعات في القصة الواحدة.

٢ ــ لاحظنا أن اسم القرد في القصة الورقية هو "ماهر" في حين كان اسمه "شعبوط" في قصة صخر. وأن الغيلم وزوجته وصديقتها لا أسماء لهم في الورقية، في حين منحتهم صخر أسماء: جحجح وإش إش وفت فت على التوالي. ويعد إطلاق المسميات على الحيوانات أقرب إلى عالم الصغار. فالصغير يأنس في طفولته إلى إطلاق المسميات على الأشياء ويناديها بها.

٣ ــ لاحظنا أن عدد شخصيات الورقية ٧ هم: القرد ماهر، والغيلم، وزوجته، وصديقتها، والأسد، وابن آوى، والحمار. في حين بلغ عدد شخصيات الكرتونية ٤ هم: القرد شعبوط، والغيلم جحجح، وزوجته إش إش، وصديقتها فت فت. وجاءت الشخصيات الثلاث الزائدة في الورقية بسبب القصة التي نسجت من داخل القصة، عندما قال القرد: أتظن أني كالحمار الذي زعم ابن آوى أنه لم يكن له قلب ولا أذنان؟ فقال الغيلم: وكيف كان ذلك؟ فبدأ القرد يحكي حكاية الأسد وابن آوى والحمار. وعلى الرغم من وورد العبارة نفسها على لسان شعبوط (ص ١٠) أتظن أني كالحمار. إلا أن صخر اكتفت بهذا ولم تنسج قصة من داخل القصة، حتى لا تربك الصغير في استقبال قصتين في عمل واحد، فيصبح مشتت الذهن بين أكثر من عمل. ولعل الطفل الذكي سيسأل: وماذا فعل الحمار؟ بعد أن قال شعبوط للغيلم: أتظن أني كالحمار؟ وهنا كان لابد لصخر أن تحذف تلك العبارة من الحوار، أو تعدّل صيغة الحوار بما لا يترك أي تساؤل يثير الحيرة والإرباك للصغير وهو بداخل العمل. وأعتقد أن الطفل الذي سيسأل أبويه أو مدرسه عن: ماذا فعل الحمار؟ لن يجد إجابة شافية إذا لم يكن الأبوان أو المدرس قد قرأوا كتاب كليلة ودمنة من قبل. وقد يكون السؤال فرصة

كـبيرة للرجوع أو العودة إلى كتاب كليلة ودمنة وقراءته لمعرفة ماذا فعـل الحمار في هذا المقام من القصة.

٤ ــ في قصة صخر لا توجد مقدمة للقصة مثل التي وردت فـي كتـاب كليلة ودمنة "قال دبشليم الملك لبيدبا الفيلسوف ... الخ". وإنما بـدأت مقدمـة صخر بـ "عندي حكاية لطيفة عن قرد عجوز ...". وربما إذا لم تنوه صخر على علبة الأسطوانة المدمجة وإذا لم تكتب على الأسطوانة نفسها عبارة "من وحي كليلة ودمنة" لما عرف الكثيرون ــ صغارا وكبارا ــ أن هذه القصـة الإلكترونية مستوحاة من هذا الكتاب الشهير.

٥ ــ الحوار المباشر غير موجود في القصة الورقية اعتمادا على وجـود الراوي (الفيلسوف بيدبا) الذي يروي الأحداث مبـاشرة مـن خـلال الفعـل الماضي "قال" [قال القرد، قال الغيلم، قالت ...] في حين اعتمدت صخر على الحوار المباشـر بعد فقرة السرد المكتوبة والمنطوقة أسفل الصورة أو اللوحة الكرتونية. والحوار الصوتي المباشر يعد الأنسب لتقنية البرنامج.

٦ ــ اعتمدت القصة الإلكترونية على النقلات الزمنية في السرد، وهو مـا يتناسب مع تقسيم القصـة إلى صفحات إلكترونية، كل صفحة تبـدأ بحـدث جديد، ولكن يعد في الوقت نفسه امتدادا للحدث الرئيسي في القصة. ولم نجـد هذا في القصة الورقية، اللهم إلا النقلة التي حدثت عند سرد حكاية الأسد وابن آوى والحمار.

٧ ــ يلاحظ في قصـة صخر أن القرد شعبوط ذهب إلى مـنزل الغيلـم جحجح وتأثر لمرض زوجته، ثم تحايل للعودة سالما عند عـرف أن شفاءها في أكل قلب قرد. في حين أن القرد ماهر لم يذهب إلى مـنزل الغيلـم فـي القصة الورقية، ولكنه عاد من وسط الطريق على ظهر الغيلم بعد أن أخـبره

الغيلم أن زوجته مريضة ولن يشفيها إلا قلب قرد. وربما غيرت صخر في القصة الأصلية لتحث الطفل على عيادة المرضى.

٨ ـ يلاحظ من خلال القصتين (الورقية والإلكترونية) أن زوجة الغيلم لا تعرف كثيرا عن غياب زوجها، وأن صديقتها تعرف عن سر غياب زوجها أكثر منها. فهي التي أخبرتها بأن زوجها يعيش في ضيافة قرد عجوز على ساحل البحيرة. وإذا كان الغيلم عاد بعد مدة إلى منزله فوجد زوجته مريضة، (ويوحي هذا القول بأن الغيلم عاد مصادفة إلى منزله) فإننا في قصة صخر نتساءل من الذي أخبر جحجح عن مرض زوجته فعاد خائفا عليها؟ تقول صخر (وصل زوجها جحجح مذعورا عليها).

٩ ـ اعتمدت قصة صخر على تصوير حياة المخلوقات التي تتحدث عنها وتقريبها إلى ذهن الطفل عن طريق الوصف والسرد، مثل قولها: "نامت إش إش على الأرض وتغطت بأوراق النباتات المائية"، و"هناك في البحيرة بعض الصخور التي مر عليها الزمن، وتحت إحدى هذه الصخور كانت إش إش تحكي لفت فت ... ". ومثل هذا الوصف أو السرد لم نجده في القصة الورقية.

١٠ ـ اعتمدت صخر على محاولة تلوين الأداء الصوتي (البشري) في بعض المواقف، وخاصة في الحوار، لكنها لم تنجح في ذلك كثيرا، في حين أنها نجحت في استغلال المؤثرات الصوتية، وبخاصة أصوات الحيوانات في الغابة في كثير من الحالات.

١١ ـ اعتمدت القصة الورقية على كثير من الأقوال المأثورة مثل (يعيش القانع الراضي مستريحا مطمئنا، وذو الحرص والشره يعيش ما عاش في تعب ونصب) والحكمة مثل (لاشيء أخف وأسرع تقلبا من القلب، وأن الهم لا يغني عنك شيئا) والعظة والاعتبار، في حين لم تعتمد قصة صخر شيئا من

هذا، وهو الأنسب إلى تحويل القصة إلى مجال الطفولة، حيث التركيز على هدف واحد أو عبرة واحدة فقط، وهو ما يخص اختيار الأصدقاء.

١٢ ــ في القصة الورقية احتال الغيلم أكثر من مرة، وأخذ يتفنن في الطريقة التي يستدرج بها القرد ليأخذ قلبه، في حين أنه كان صريحا ومباشرا في حديثه مع القرد حول هذه المسألة في قصة صخر. وبعامة نستطيع أن نخرج بنتيجة واحدة من خلال القصتين، وهي أن القرد كان أكثر ذكاء وحيلة من الغيلم الساذج الذي تصور أن صديقه من الممكن أن يعطيه قلبه لمجرد أن زوجته مريضة، وأن صديقة الزوجة كانت أكثر دهاء وخبثا من الزوجة. والشيء الأهم هو أن القصة تعلّم الطفل أن يفكر ويحتكم إلى عقله عندما يقع في ورطة أو أزمة مثل التي وقع فيها القرد.

١٣ ــ لأن كتاب كليلة ودمنة لم يكتب أساسا للصغار، بالإضافة إلى وجود بعض الكلمات الصعبة، فقد لجأ محقق النسخة التي بين يدينا إلى شروح بعض الكلمات الصعبة التي وصل عددها إلى سبع عشرة كلمة، في هذه الحكاية القصيرة. ولأن شرح الألفاظ للأطفال عمل لا يشجع عليه البعض، اعتمادا على ضرورة وجود اللفظة السهلة والمعبرة في المتن نفسه، فإن صخر لم تلجأ إلى أسلوب الشرح، وفضلت اختيار القاموس أو الألفاظ السهلة الميسرة المفهومة للأطفال بطريقة مباشرة.

١٤ ــ كان يجب على صخر وهي تستخدم تقنية عالية الجودة والتشغيل، وهي الأسطوانة المدمجة، أن تلحق بقصتها ــ تحت أيقونة جديدة تضاف إلى الأيقونات الموجودة بالشاشة الرئيسية أو شاشة الاختيارات ــ بعض المعلومات العلمية المبسطة للأطفال عن المخلوقات التي تحدثت عنها القصة، وبخاصة المخلوقات أو الشخصيات الرئيسية (القرد، والغيلم) وذلك على غرار موسوعة الحيوانات التي قدمتها من قبل شركة المعالم للحاسب الآلي بجدة.

٢ ـ الطاووس المغرور

قصة إلكترونية للأطفال

عرضنا من قبل لقصة "القرد والغيلم" الإلكترونية التي أنتجتها "شركة صخر" من وحي كتاب كليلة ودمنة. وقلنا إن "القصة الإلكترونية" تعني تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل ـ تأليفا بشريا، وليس إلكترونيا، لتعمل على وسيط إلكتروني ـ وهو هنا أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أو CD - ROM ـ من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة واللون والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية أخرى مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف بالملتيميديا MALTI MIDIA أي الوسائط المتعددة.

وفي هذا الفصل سنعرض لقصة إلكترونية أخرى للأطفال بعنوان "الطاووس المغرور" من إنتاج شركة العريس للكمبيوتر ببيروت، وأنظمة الحواسيب بالرياض، تحت شعار "القصص المـُحرّكة".

***

يبدأ برنامج الطاووس المغرور بمقطوعة موسيقية، مع ظهور اسم الشركة المنتجة، وظهور الطاووس الذي يبدأ بالسلام قائلا:

ـ الطاووس: السلام عليكم

أصدقائي أنا الطاووس الجميل

أصحابي يصفونني بالمغرور

تُرى لماذا؟

شاهدوا قصتي لتعرفوا السبب.

إذا أردتم مشاهدة القصة اضغطوا هنا.

إذا أردتم اللعب اضغطوا هنا.

ثم يغني منشدا:

أنـــا ســيد الطيـــــور	**أمشـــي بكــل غـــرور**
أســير فـــي الغابـــــة	**أتبخــــــــتر وأدور**
ريشي له أحلى ألـــوان	**وقوامي ســـــاحرٌ فتــان**
أنا والتاجُ على رأســي	**أبــدو كــأميرِ الزمـــان**
قد قال لي كلُّ الصحبِ	**لا تمشِ على هذا الدربِ**
دربُ الغــرورِ متعـــبٌ	**فتواضعْ تحظى بــــالحبِّ**
أنـــا ســيد الطيـــــور	**أنـــا ســـيد الطيـــور**
معــروفٌ فـــي الغابـــة	**بالطـــاووس المغــــرور**

وعلى هذا تظهر الشاشة الرئيسية أو شاشة الاختيارات محتوية على أربعة أيقونات، هي: أيقونة القصة، وأيقونة اللعب، وأيقونة المتابعة، وأيقونة الخروج من البرنامج أو إنهاء البرنامج.

١ ــ أيقونة القصة: عند الضغط عليها بزر الفأرة الأيسر تبدأ القصة التي تتكون من ثماني صفحات إلكترونية.

٢ ــ أيقونة اللعب: عند الضغط عليها نعود إلى الصفحات الإلكترونية، مع إضافة خاصية المؤثرات الصوتية، وإضفاء المزيد من مشاهد الحركة والتسلية على الأشياء والحيوانات والطيور الموجودة في اللوحة الكرتونية.

٣ ــ أيقونة المتابعة: عند الضغط عليها تعرض آخر صفحة تم التوقف عندها قبل إنهاء البرنامج.

٤ ــ أيقونة الإنهاء: عند الضغط عليها يخرج المستخدم من البرنامج ويعود إلى بيئة النوافذ (ويندوز).

عند اختيار أيقونة القصة، تكون البداية حيث تحكي الأم لصغارها حكاية الطاووس المغرور.

الأم: رامي تعالَ إليَّ يا حبيبي.

كيف أصبحت الآن يا صغيري ؟

رامي: بخير والحمد لله يا أماه.

(رامي لأخوته): ألم أقل لكم إن أمي تحبني أكثر منكم جميعا. أنا الأجمل. أنا الأفضل. انظروا إلى ريشي الجميل.

أخوته: إنك مغرور. أمي تحبنا جميعا.

الأم: لا يا صغيري لا تكن مغرورا مثل الطاووس المغرور، فيصيبك ما أصابه، نتيجة غروره.

رامي: وماذا أصابه يا أماه؟

الأم: سأقص عليكم القصة.

ولكن هل أنهيتم دروسكم وواجباتكم المدرسية؟

الأولاد: أجل لقد أنهينا واجباتنا المدرسية.

الأم: والآن سأروي قصة الطاووس المغرور، فهل أنتم جاهزون؟

الأولاد: أجل. كلنا آذان صاغية.

الأم: حسنا سأبدأ.

ص ١

الأم: يخرج الطاووس للرياضة الصباحية، فيلتقي بصديقه الديك الرومي، ترى ماذا سيدور بينهما؟

* الحوار:

ـ الطاووس: لابد من البدء بالرياضة الصباحية.

ـ الديك: صباح الخير يا صديقي.

ـ الطاووس: ماذا؟ صديقي؟ لا تقل صديقي. كيف يصادق جميل مثلي (بشعٍ) مثلك. ابتعد عني. ألا ترى لونك القاتم كالظلام. من أين لك مثل هذا الذيل الملون، ومثل هذا التاج اللامع والريش المنفوش. انظروا إلى لونه الأغبر. يبدو أنه لم يستحم منذ سنة.

ـ الديك (للبطة): إنه لا يرضى بي صديقا مع أنني جاره، ومن فصيلة الطيور مثله. إنه مغرور.

البطة: لا عليك يا دبدوب، فأنا أيضا صديقتك.

ص ٣

الأم: في مئذنة المسجد تسكن الحمامة التي تستيقظ مع الشروق للعمل ومساعدة الطيور. تُرى مَنْ ستزور اليوم؟

* الحوار:

ـ الحمامة: الحمد لله الذي أحيانا بعد مماتنا، وإليه النشور. أصبحنا وأصبح الملك لله (تطير).

السلام عليك أيتها اليمامة. كيف حالك؟

ـ اليمامة: وعليك السلام ورحمة الله وبركاته أيتها الجارة الطيبة. أنا بخير طالما جارتي بخير. بالمناسبة ما هي مشاريعك اليوم؟

ـ الحمامة: أوه ... لقد سمعت خطيب المسجد يتحدث في خطبة الأمس عن فضل مساعدة الآخرين، وعن بر الوالدين، لذلك قررت أن أساعد

بعض الحمائم في إصلاح بيوتها. وبعد ذلك سأزور والديَّ في القرية المجاورة.

ـ اليمامة: جزاك الله خيرا. إنك دائما تسمعين القول فتتبعين أحسنه.

ـ الحمامة: حسنا. والآن سأنطلق .. إلى اللقاء.

ـ اليمامة: رافقتك السلامة.

وأنتم يا صغاري إذا نفذتم تعليمات أمهاتكم وآبائكم سوف تنالون الخير بإذن الله تعالى.

ص ٣

الأم: تقوم الطيور بمساعدة الهدهد في بناء بيت له. تُرى هل سيقوم الطاووس بمساعدتهم؟

* الحوار:

ـ الطيور للحمامة عند عودتها: أهلا بالحمامة الطيبة. اشتقنا لكِ.

ـ الحمامة: شكرا لكم يا أصدقائي. وأنا اشتقت لكم أيضا. لقد كنت في زيارة والديَّ.

ـ الهدهد: حمدا لله على سلامتك، وأهلا بك بين إخوانك.

ـ الديك: على فكرة لقد وافق الجميع لمساعدة الهدهد على بناء منزله. غدا نلتقي.

ـ الحمامة: لماذا في الغد. خير البر عاجله. فلنبدأ الآن.

ـ أحد الطيور للطاووس: تعال ساعدنا يا طاووس.

ـ الطاووس: أنا أساعدكم. لا أستطيع يا هذا. إن ريشي جميل وثمين. يجب أن أذهب قبل أن يمتلئ ريشي غبارا.

ـ الديك: دعوه إنه مغرور بريشه.

(يشارك الجميع في بناء عش الهدهد).

ـ الهدهد: أيها الأصدقاء أدعوكم لحضور مهرجان انتخاب أفضل طـــائر في الغد.

ـ الطيور: شكرا، سنذهب غدا إلى الحفل.

ـ الديك للحمامة: أراكِ غدا، السلام عليك أيتها الحمامة.

ـ الحمامة: وعليك السلام.

ص ٤

الأم: ينظم الطيور مباراة لاختيار أفضـــل طـــائر. هـــل ســيشارك الطاووس في هذا المباراة؟

• الحوار:

ـ القاضي على المنصة: هدوء.

ـ مقدم الحفل: إنه اليوم الذي تظهر فيه المواهب الدجاجية والبطبطية. بعد قليل سيبدأ العرض العام، وبالمناسبة الحفل مقسم على (ثلاثة) مراحـــل، أوّلا: العرض العام. ثانيا: العرض التفصيلي للخمسة المختــــارين. ثالثـــا: الختــام لاختيار أفضل طائر. والآن سيدخل الديك، انظروا إليه كم هو رائع.

ـ كلب (يتخيل لحم الديك على الشواء): ما أطيبها إنها لذيذة.

ـ مقدم الحفل (يهمس): اسكت وإلا فضحتنا.

(يتعاقب دخول بعض الطيور، منها: الإوزة، والهدهد، والبطـــة، وطيـــور أخرى، محدثة أصواتا وضوضاء وحركات رشيقة وجذابة أثناء العرض).

ص ٥

الأم: يبدو أن الطاووس لم يشارك في المباراة، فها هو يتنزه في الغابة.

* الحوار:

ــ الطاووس لإحدى الزهرات: كم أنتِ بشعة أيتها الزهرة. أنا الأجمل.

ــ زهرة ١: اذهب عني أيها المغرور.

ــ الطاووس: أف .. ما هذه الرائحة النتنة.

ــ زهرة ٢: إنها أجمل رائحة في العالم.

ــ الطاووس: ماذا؟

ــ زهرة ٢: ألا ترى نفسك أجمل طائر.. وأنا أجد أن رائحتي هي الأفضل.

ــ يظهر الأرنب (موجها كلامه للطاووس): ماذا تفعل هنا. لماذا لم تشارك في استعراض الطيور؟.

ــ الطاووس: ماذا تقول؟ استعراض الطيور!.

الأرنب: أسرع .. أسرع. وإلا فاتك الاستعراض.

مغرور.

ص ٦

الأم: تصل المباراة إلى جولتها الأخيرة، فيما يصل الطاووس للمشاركة.

* الحوار:

ــ مقدم الحفل: أعزائي، والآن ننتقل إلى المرحلة الأخيرة.

ـ (يدخل الديك): كلكم تعرفونني، فأنا من يوقظكم لصلاة الفجر. أنا مـــن قال الرسول صلى الله عليه وسلم في حقي: لا تسبوا الديك. وصيــاحي فــأل حسن. وأنا أرى الملائكة. أنا مضرب المثل في الشهامة. من ذا الذي يجـــرؤ على الاقتراب من دجاجاتي.

ـ (يدخل الهدهد): أنا الهدهد الجميل. قرأتم اسمي حتما في سورة النمل في القرآن الكريم. أنا علمت ما خفي على نبي الله سليمان. وكنت حاملا لدعـــوة الإسلام لقوم سبأ. أنا من جنود الله. هل عرفتموني؟ أنا الهدهد.

ـ (يدخلَ الغراب): أنا طير كنت للإنسان معلما. اطلبني في قصة ابني آدم عليه السلام، تجدني وفيا لأخي وأعلِّم الإنسان كيف يقبر موتاه (ثـــم يصيـــح، فيضحك الجميع). لوني أسود كالليل لا تشوبه شائبة. أنا الغراب.

ـ مقدم الحفل: والآن يا أعزائي جاء دور الحمامة الطيبة.

ـ (يدخل الطاووس قائلا): حسنا لقد وصلتُ متأخرا. انظروا أنا الأجمل.

(تدخل الحمامة، فيحدث صخب وضوضاء لدخولها)

ـ مقدم الحفل: هدوء .. هدوء.

ـ الحمامة: شكرا يا أصدقائي.

ـ مقدم الحفل: أيتها الحمامة .. نحن نعلم أنكِ لا تحبيـــن ذكـــر محاســـنك تواضعا منك وبُعدًا عن الغرور لذا تحبك كل الطيور، ومع ذلك فأنـــا أصـــر على أن تذكري محاسنك.

ـ الحمامة: حسنا. سأذكر أمرا واحدا فقط ولا تحرجوني بطلب المزيد. أنا أفخر أنني كنت حارسة للنبي صـــلى الله عليه وسلم وصاحبه أبي بكر عندما كانا مهاجرين من مكـــة إلى المدينة، حيـــث حميتـــهما مـــن كيـــد الكفـــار والمشركين، أنا وصديقتي العنكبوت.

ـ (لجنة التحكيم تتشاور مع بعضها البعض).

ـ مقدم الحفل: ستعلن لجنة التحكيم النتيجة. إنهم يتشاورون قبل إعلانها.

ـ الطاووس: يتشاورون! .. أنا الفائز حتما. الأمر محسوم.

ـ مقدم الحفل: إن الفائز هذه السنة .. الطائر الأجمل والمحبوب أكثر، إنكم لاشك تعرفونه ...

ـ الطاووس: نعم إنهم يعرفونني جيدا. إنه أنا .. مَنْ غيري؟

ـ مقدم الحفل: ... إنها الحمامة الطيبة.

ـ الطاووس: ماذا؟ .. هذا ظلم. فأنا الأجمل (يخرج غاضبا).

ـ الحمامة: شكرا لكم جميعا على هذه الثقة. (تُقلَّد الحمامة طوق الفوز).

ص ٧

الأم: بعد فوز الحمامة، يخرج الطاووس غاضبا. ماذا سيحدث معه في الطريق جراء غروره وغضبه؟

• الحوار:

ـ الطاووس: أنا الأجمل. من عنده مثل هذا الريش الجميل؟

ـ الطاووس (يرى خروفا قادما على الجسر): أفسح الطريق، أنا مقدم عليك في المرور، فأنا الأجمل.

ـ الخروف: لقد قطعت ثلثي المسافة، فلي أفضلية المرور.

ـ الطاووس: لاحق لك بالمرور قبلي.

ـ الخروف: حسنا. اضمم ريشك قليلا لنستطيع المرور معا.

ـ الطاووس: لا .. لا أستطيع أن أضم ريشي الجميل من أجل مرورك.

ـ (الخروف ينطحه): خذ أيها المغرور.

ـ (يقع الطاووس في البحيرة صائحا): النجدة .. النجدة .. النجـدة (ينتشله أحد الطيور من الغرق، وقد فقد ريشه المنفوش).

ـ الأرنب (ساخرا): حقا إنك الأجمل. لعلهم لم يروك جيدا. يرون كل هذا الجمال، ويختارون الحمامة؟ .. هأ .. هأ .. هأ.

ص ٨

الأم: بعد أن علمت الحمامة الطيبة (وأصدقائها) ما حل بالطـاووس يقومون بعيادته للتخفيف عنه جراء فقدان ريشه.

• الحوار:

ـ الطاووس: آه .. لقد خسرت ريشي الجميل بسبب الغرور.

ـ مجموعة الطيور: السلام عليكم.

ـ الطاووس: وعليكم السلام ورحمة الله وبركاته.

ـ الحمامة: حمدا لله على سلامتك أيها الصديق.

ـ الطاووس: أمازلتم تعتبرونني صديقكم.. فأنا لم أعد الأجمل بعـد فقـد ريشي.

ـ الحمامة: ليس المهم أن تكون الأجمل، المهم أن تكون صديقا للجميع.

ـ الغراب: المهم أن تكون صديقا للجميع ومتعاونا معهم أيضا.

ـ الديك: الجمال يذهب وتبقى الأعمال الحسنة.

ـ الطاووس: صدقتم. هل تقبلون بي صديقا رغم أعمالي السابقة؟

ـ الهدهد: أجل بشرط ألا تعود إليها عندما ينبت لك (ريشا جديدا).

ـ الطاووس: أعاهدكم على التعاون، وعدم الغرور.

ـ (الحمامة تقلّده طوق الفوز الذي فازت به في الحفل): الآن أنت الأجمل يا صديقي.

ـ الجميع: التواضع هو الأجمل.

ـ الطاووس منشدا:

يا أصحابْ لو تعذروني أرجوكم أن تسامحوني

لأنـــي كنـــت مختـــالا وكنت أزهـــو جمـــالا

وعشت بينكـــم دومـــا دومـــا مغـــــرورا

ـ **الجميع:**

يا طـــاووس لا تتكلـــم واســـمعنا لتتعلـــم

فالله أوصـــى إنســـانا تواضعا ثم إحســـانا

ليحيا في الدنيا دومـــا دومـــا مســـرورا

وبإنتهاء هذه الصفحة يعوذ البرنامج إلى الشاشة الرئيسية أو شاشـــة الاختيارات، دون أن تعقب الأم التي كانت تحكي قصة الطـــاووس المغـــرور لأطفالها، ودون تعليق أحد الأطفال كذلك، وكأنهم خلدوا جميعا إلى النوم.

بالضغـــط على الأيقـــونة الثانية، أيقونة اللعب، نعود إلى الصفحـــات الإلكترونية مرة أخرى ولكن في هذه المرة سنجد مؤثرات صوتية، جديـــدة، وسنجد المزيد من مشاهد الحركة والتسلية. فمثلا ونحن في الصفحة الأولـــى، نضغط على الديك الرومي فيعطس، ثم يقول: الحمد لله. فترد عليه بطة تسبح في الماء قائلة: يرحكم الله. فيرد الديك قائلا: يهديكم ويصلح بالكم.

وعند الضغط على أحد غصون الشجرة تطير حمامة من فوقه. وعند الضغط على بطن الشجرة يصدر صوت إحدى الحشرات. وعند الضغط على شجرة أخرى يخرج طفل قافزا على الأرض. وعند الضغط على أوراق الشجرة يتدلى ثعبان لابسا نظارة سوداء على عينيه ثم يعود إلى مكانه.

وفي الصفحة الثانية، عند الضغط على الشمس، تتحرك من مكانها وتدق على المئذنة، قائلة: لقد حان آذان الظهر. وعند الضغط على إحدى نوافذ المئذنة الثلاث، يخرج صوت المؤذن للصلاة. وعند الضغط على النافذة الثانية تتحرك النافذة من مكانها، وتكبر ثم تعكس صورة طفل قائما للصلاة. وعند الضغط على النافذة الثالثة يصدر صوت قائلا: هل تعلم أن أوَّل مسجد بني في الإسلام هو مسجد قباء. وعند الضغط على الحمامة ينبعث منها ضوء ينعكس منه هلال على مئذنة المسجد، ثم تتحرك قائلة: أصدقائي هل تعلمون أن القمر يكون أول طلوعه هلالا، ثم يزداد حجمه شيئا فشيئا حتى يصبح بدرا، ثم يأخذ في التناقص حتى يعود هلالا... وهكذا. وهذه الأحوال التي تتعاقب على القمر في دورانه تدعى أوجه القمر. وعند الضغط على سحابة في السماء يسقط منها المطر، ثم يظهر قوس قزح في السماء، ثم تقول الشمس: أصدقائي هل تعلمون أن قوس قزح لا يظهر إلا حين تكون الشمس موجودة.

وهكذا تدخلنا الأيقونة الثانية، أيقونة اللعب، إلى عالم من التسلية واللعب والألوان المبهجة والموسيقي والإيقاعات الجميلة، فضلا عن المعلومة العلمية المناسبة لسن أطفالنا بطريقة سهلة وميسرة ومحببة إلى نفوسهم. فهم يتعلمون أثناء اللعب. وتلك ميزة من مزايا هذا البرنامج، والبرامج المشابهة له التي تتخذ من اللعب وسيلة للتعلم غير المباشر. وفي رأيي فإن هذه الطريقة أكثر مناسبة للأطفال من وسيلة التعليم المباشرة التي

تقدمها بعض البرامج، أو وسيلة التعليم التي تأتي في صورة سؤال وجـــواب بعد انتهاء القصة الإلكترونية.

ولكن مع ذلك فهناك بعض الملاحظات على برنامج "الطاووس المغـــرور" ومن هذه الملاحظات، ما يلي:

١ ــ كثرة الأخطاء اللغوية في القصة، وقد قمنا بوضع بعض هذه الأخطاء بين قوسين سواء في سرد الأم، أو في الحوار. ومثال ذلك، قول الطـــاووس للديك (ص ١): كيف يصادق جميل مثلي (بشع) مثلـــك. وصحتـــها: كيـــف يصادق جميل مثلي بشعًا مثلك. وفي (ص ٨) تقـــول الأم: بعـــد أن علمـــت الحمامة الطيبة (وأصدقائها). وصحتها: بعـــد أن علمـــت الحمامـــة الطيبـــة وأصدقاؤها. وفي (ص ٨) أيضا، يقول الهدهد للطاووس: عندما ينبـــت لـــك (ريشا جديدا). وصحتها: عندما ينبت لك ريشٌ جديدٌ.

٢ ــ كثرة أخطاء النطق، وعدم سلامة العبارة من الناحية الصوتية علـــى لسان كثير من الطيور والحيوانات، وبطبيعة الحال فإن من ينطق بلسانها هو أحد الأطفال غير المدربين على النطق السليم، أو علـــى مخـــارج الحَـــروف بطريقة صحيحة.

٣ ــ كثيرا ما نسمع إشارات مخرج البرنامج الصوتية أثناء الحوار. ومـــن ذلك على سبيل المثال، يكحُّ المخرج ليبدأ أحـــد الأطفـــال بـــالكلام، فيســـمع المستخـــدم مثل هذه (الكحة) التي هي عبارة عن إشـــارة بـــدء، أو إشـــارة انتهاء من قول ما، أو تعليق ما. وكان المفروض أن يستعين المخرج بإشـــارة من يديه أو من عينيه أو عن طـــريق الإيماء للأطفال المؤدين هـــذا العمـــل، وفي هذه الحالة لن يظهر صوت التعليمات أو الإرشادات. حتى فـــي حالـــة استخدام الإشارات الصـــوتية، كان ينبغي تدارك الأمر بمسحها مـــن علـــى البرنامج قبل عرضه للبيع في الأسواق.

٤ ــ توسّل البرنامج بالنشيد والأغنية في مقدمته وخاتمته، وكذلــك أثنــاء اللعب (بالضغط على الأيقونة الثانية) وقد عرضنا لنشيد البداية، وكذلك أغنية الختام من قبل. أما عن الأغنيات الواردة أثناء اللعب، فمنها الزهور (ص٥):

نحن الزهور نحن الزهــور   منا تفوح أحلــى العطــور

ألواننــا أجمــل ألــــوان   ولا نصــــاب بــــالغرور

ومنها أغنية الفئران (ص ٧):

نحن الفئران نحن الفــئران   نحيا في الغابة بكل أمــــان

نحب الماء ، نحــب (....)   نحــب أكـــل الأشجـــار

وقد أصيبت هذه الأناشيد والأغاني بكسور في الوزن، وصعوبـــة رد كل منها إلى بحر شعري معين، وقد نتج ذلك من اللجوء إلى تسكين الكلمات أثناء حشو البيت، وهو ما لا يجوز من الناحية العــروضية. ويبدو أن مَنْ قام بصياغة هذه الأبيات ليس شاعرا، ولا يعرف طبيعة الكتابــة الشــــعرية، أو النظم الشعري. وكان من الأوفق الاستعانة بشاعر متخصــص فـــي كتابــة الشــعر للأطفال حين يكون على علم بمتطلبات الكتابة الشعرية الصحيحـــة، فلا يهرب منه الوزن أو البحر الشعري، أو اللغة. هذا من ناحية، ومن ناحية أخرى، استكمالا للحديث عن أخطاء النطق، وعدم تبيان مخارج الألفـــاظ أو الحروف، فقد عجزتُ تماما عن تفسير الكلمة الأخــيرة فــي الشطــر الأول بالبيت الثاني من أغنية الفئران: **نحب الماء ، نحب (....)** ولعل هذا يرجع ــ كما سبقت الإشارة ــ إلى عدم سلامة العبارة من الناحية الصوتية.

٥ ــ من الأخطاء الأســلوبية الواردة في البرنامج، قول رامي لأخوتـــه: انظروا إلى (ريشي) الجميل. والمفروض أن يقول: انظروا إلـــى (شَعــري) الجميل. فرامي طفل بشري، وليس طيرا أو حيوانا.

* ولعل من أهم مزايا هذا البرنامج:

١ ــ سهولة التحميل والتشغيل والاستخدام.

٢ ــ توسله بالموضوعات الإسلامية والمفردات القرآنية في كثير من المواقف والأحداث. وبخاصة في الحوار واللعب.

٣ ــ اعتماده على أكثر من وسيلة فنية وأدبية: مثل السرد والحوار والأغنية، والموسيقى، والمؤثرات الصوتية المختلفة. ويلاحظ أن الحوار في "الطاووس المغرور" غلبَ على السرد الذي جاء على لسان الأم. وهو عكس ما رأيناه في قصة "القرد والغيلم" حيث كان السرد على لسان الفيلسوف بيدبا هو الغالب.

٤ ــ اعتمد البرنامج على الألوان القوية أو الساخنة التي تجذب بصر الأطفال، ويفرحون بها، ويتفاعلون معها.

٥ ــ على الرغم من تركيز البرنامج أو القصة على نبذ فكرة الغرور، فإنه حمل بعض القيم الإيجابية الأخرى بطريقة غير مباشرة، مثل قيم التعاون والصداقة والمحبة والتسامح بين مجموعة الطيور والحيوانات.



صحافة

الأطفال الإلكترونية

لم تكن مفاجأة لي أن تنشر إحدى المجلات العربية الموجهة للأطفال في العالم العربي على الغلاف الداخلي لها نداءً للأطفال العرب الذين يمتلكون — أو يمتلك آباؤهم — جهاز حاسب آلي، بأن يراسلوا المجلة عن طريق البريد الإلكتروني الذي قامت بكتابته في آخر ندائها، وحثّت المجلة هؤلاء الأطفال على ابتكار موضوعات جديدة، وواجهات رسومية من إنشائهم لنشرها في الإعداد القادمة متوجة باسم أصحابها العباقرة الصغار [1].

لم يكن الأمر مفاجأةً، لأن هذه المجلة، ومثيلاتها، بدأت تفهم لغة العصر، وبدأت تدرك أن الأطفال هم الأكثر استجابة لتداعيات المدينة الإلكترونية الجديدة ومنتجاتها، التي يحياها العالم الآن عن طريق أجهزة الحاسب الآلي، وعن طريق شبكة المعلومات الدولية "إنترنت" التي بدأت تتسلل إلى منازلنا، وتحاول أن تفرض ثقافة جديدة علينا هي الثقافة الإلكترونية. بل إن مضمون نداء هذه المجلة يحث الأطفال على صنع أدبهم وثقافتهم وتبادلها عن طريق صفحاتها الورقية. وربما تبحث هذه المجلة وغيرها في الوقت الحالي عن طريقة لإنشاء صفحات باسمها على شبكة الإنترنت باللغة العربية، يشارك في تحريرها هؤلاء الأطفال الذين يمتلكون في منازلهم حاسبا آليا، ولديهم اشتراك في "إنترنت" [2].

وقد تُقسَّم صحف الأطفال الإلكترونية، ومجلاتهم على "إنترنت" وغيرها إلى أنواع، فقد نجد الصحف الإخبارية التي تعنى عناية خاصة

---

[1] – انظر مجلة *ماجد*. أبو ظبي: عدد شهر أغسطس ١٩٩٧م.

[2] – لمزيد من التفاصيل حول إنترنت العربية، راجع مجلة المجلة (أخيرا .. الإنترنت تتكلم العربية) العدد ٨٨٤، ١٩ — ٢٥ يناير ١٩٩٧م / ١٠ — ١٦ رمضان ١٤١٧هـ. وأعداد مجلة إنترنت العالم العربي: دبي، وأعداد مجلة آفاق الإنترنت: الكويت، وغيرهما.

بعرض النشاطات المختلفة للأطفال في شتى الميادين، مثل أخبار الأدب والرياضة والعلوم والفنون والبيت والمدرسة ... الخ. وقد نجد صحفا رياضية مخصصة للأطفال، وصحفا هزلية متحركة تعتمد على النكتة السريعة، أو المغامرة المحببة للأطفال، وقد نجد صحافة دينية تتولى إصدارها الطوائف والمذاهب الدينية المختلفة، وتعمل على غرس الوعي الديني في نفوس الصغار. وقد نجد صفحات إلكترونية خاصة بصحافة البنات وشؤونهن فقط على اعتبار أن سرعة النمو الجسمي والعقلي والعاطفي للبنات تختلف عن البنين، كما أن ميول البنات، وعلى الأخص في مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة تختلف عن ميول البنين في هاتين المرحلتين. وقد نجد صحفًا جامعة لكل هذا، فتنشر القصص والمسلسلات المصورة المتحركة والمغامرات والطرائف والفكاهة والمسابقات والمعلومات العامة والشعر والنشيد وأخبار الرياضة ... الخ.

وقد تصدر هذه الصحف بشكل يومي، بحيث عندما يجلس الطفل إلى جهازه ويبدأ في تشغيله في وقت معين من اليوم فإنه يجد إصداراً جديدًا من صحيفته على شاشة الجهاز. وقد تصدر هذه الصحف بشكل أسبوعي، أو مرتين في الأسبوع، أو مرة كل أسبوعين (نصف شهرية) أو شهرية. وقد يفاجأ الطفل بسيل منهمر من الصحف الإلكترونية أمام عينيه. وفي هذه الحالة عليه أن يختار الأنسب له ولاهتماماته وميوله. كما على الآباء التدخل في الاختيار، لأنه من المتوقع إن يجئ للطفل أشياء غير مرغوب فيها من خلال تلك الصحافة الإلكترونية. وإذا كان هناك اشتراك يتم دفعه لاستقبال تلك الصحافة، فإن الاختيار يكون من المهم بمكان. وقد يشارك الطفل في تحرير بعض هذه الصحف كما قد تدعوه بعض المجلات الإلكترونية إلى الإسهام في ذلك. كما فعلت المجلة التي أشرنا إليها منذ قليل.

وقد تُقسَّم صحف الأطفال الإلكترونية إلى صحف خاصة بالأطفال الذين هم في سن الطفولة المبكرة (٣ ــ ٦ سنوات) وصحف خاصة بسن الطفولة المتوسطة (٦ ــ ٩ سنوات) وصحف خاصة بسن الطفولة المتأخرة (٩ ــ ١٢ سنة). وصحف خاصة بالمرحلة المثالية أو المرحلة الرومانسية.

وفي جميع الأحوال يجب الاستناد في إخراج الصحافة الإلكترونية للأطفال إلى خصائص الفن التشكيلي من حيث توزيع الألوان والحروف والصور والرسوم المتحركة على الصفحة الإلكترونية من جهة، ومن جهة أخرى إلى خصائص علم نفس الطفل، وعلم وظائف الأعضاء، وبصورة خاصة ما يتعلق بحاسة البصر، وحاسة اللمس عن طريق استخدام أطراف الأصابع أثناء التعامل مع لوحة مفاتيح الحروف أو الــ Key Board ، وحاسة السمع عن طريق استخدام الأذن في سماع الشيء المنطوق في الصفحات الإلكترونية المختلفة. وبعامة فإن علماء النفس يؤكدون أنه "كلما ازداد عدد الحواس في الزمن الممكن استخدامها فيه لتلقي فكرة ــ أي فكرة معينة ــ أدى ذلك إلى تثبتها في الذهن" [1]. كما أن الوسيلة التي تحتوي على الصوت والصورة والحركة معا تساعد على تقريب الواقع للطفل.

وبالنسبة للرسوم المتحركة فهي وسيلة تثقيفية / تعليمية أو وسيلة اتصال ناجحة. ونلاحظ مدى اهتمام الأطفال بالرسوم المتحركة أو أفلام الكرتون التي تميل إلى مخاطبة الخيال، وهو ما يعشقه الأطفال.

أيضا من الممكن تقديم صحافة إلكترونية للأطفال العميان، عن طريق الصوت، واستخدام حاسة اللمس على لوحة مفاتيح حروف Key Board مزودة بأحرف خاصة، أو بأحرف من النوع البارز كما هو الحال في الآلات

---

[1] – *مقدمة في ثقافة وأدب الأطفال*. مفتاح محمد دياب. مصر، كندا: الدار الدولية للنشر والتوزيع، ١٩٩٥، ص ١٠١.

الكاتبة الخاصة بهم، مثلها في ذلك مثل طريقة برايل. أيضا من الممكن إنشاء صحافة إلكترونية للأطفال ذوي الصمم، معتمدة في المقام الأول على حاستي البصر، واللمس. ويمكن أن تقدم برامج خاصة لهؤلاء الأطفال اعتمادا على حركات شفاه ووجوه المتحدثين الذين من الممكن لهم أن يظهروا على شاشة الكمبيوتر، فضلا عن استخدام لغة الحركات والإشارات. وبهذا لن يكون هناك عائق أمام الأطفال غير العاديين في الاستمتاع بالصحافة الإلكترونية، بل بكل فروع الثقافة الإلكترونية.

وبهذه المناسبة فإن أي نوع من أنواع إعاقة الأطفال لن يقف حائلا أمام استفادتهم أو استمتاعهم بأي فرع من فروع الثقافة الإلكترونية.

لقد قسّم جاك سي استيورت [1] ــ وفقا لما ذكره نيبدلر ــ الأطفال غير العاديين إلى فئات، إذا أطلق عليها الصفات التالية تعد غير عادية: التخلف العقلي، الإعاقة التعليمية، الإعاقة الانفعالية، الإعاقة الجسمية، الإعاقة السمعية، الإعاقة البصرية، اضطراب النطق واللغة، الموهوب والنابغة. وقد اقترح كيرك وجالاجر ترتيبات مختلفة قليلا عن الفئات السابقة، وهي:

١ ــ الانحرافات العقلية: وتشمل الأطفال ذوي الذكاء المتفوق، وذوي القدرة البطيئة في التعلم، والمعاقين عقليا.

٢ ــ الإعاقة الحسية: وتشمل الأطفال ذوي الإعاقات السمعية والبصرية.

٣ ــ إعاقات التواصل: وتشمل إعاقات التعلُّم والتحدث واللغة.

٤ ــ الإعاقات السلوكية: وتشمل الاضطراب الانفعالي، وفقدان التوافق الاجتماعي.

---

[1] – *إرشاد الآباء ذوي الأطفال غير العاديين*. جاك سي استيورت. ترجمة د. عبد الصمد قائد الأغبري ود. فريدة عبد الوهاب آل مشرف. الرياض: النشر العلمي والمطابع، جامعة الملك سعود، ١٤١٧هـ / ١٩٩٦م، ص ص ٨ ــ ٩.

٥ ــ الإعاقة المتعددة والشديدة: وتشمل مختلف الأنواع المركبة للتخلف والإعاقة، مثل الشلل المخي، والتخلف العقلي، والصمم، والعمى، والإعاقة الجسمية والعقلية الشديدة، وما إلى ذلك.

وكما ضربنا مثلا بكيفية استفادة ذوي الإعاقة الشديدة (الصمم، والعمى) من أجهزة الحاسبات الآلية، فإن أصحاب الإعاقات الأخرى، من الممكن أن يستفيدوا بطريقة أو بأخرى من ثقافة الحاسب الآلي، كلٍّ حسب قدر إعاقته. ولن نعدم في ذلك مساعدة الآباء أو المرشدين، أو المعلمين، أو المربين.

لقد أفردت شبكة CNN العالمية للأخبار إحدى حلقاتها عن آثار الإنترنت على حياة المعاقين والأفراد الخجولين وحالات الاكتئاب وكيف استطاعت الإنترنت اختراق المجال الطبي من أوسع أبوابه. وفي أحد البرامج كان هناك لقاءٌ مؤثر بين أحد الأطفال المعاقين في أمريكا، وهو يتحدث إلى طفل معاق في اليابان، وكان الجهازان المستخدمان مزودين بكاميرات وسماعات ومايكروفونات متعددة الوسائط، وكل منهما يرى الثاني على شاشة الحاسب، ويسمع كل منهما الأخر، وبجانب كل طفل أحد المشرفين وهو يترجم له، وقد بدا على محياهم السعادة الغامرة[١]. وتعلق عربيوتر على تلك التجربة بقولها: "لاشك أن لهذه التجربة وقعا إيجابيا على نفسية المعاق الذي هو في أمس الحاجة لها للتغلب على مشكلات الإعاقة، فقد أصبح بإمكانه عن طريق الإنترنت التنقل حول العالم، والتعرف على العديد من الناس الأصحاء أو المعاقين ومناقشتهم عن أفكاره وطموحاته وأفراحه وأحزانه، بل واللعب معهم من مكانه، دون الحاجة للبحث أو التنقل[٢].

---

[١] – عربيوتر. ع ٨٥، أكتوبر ١٩٩٧، ص ٢٠.

[٢] – السابق. الصفحة نفسها.

أيضا من الممكن إنشاء صحافة إلكترونية في المدارس التـــي تتمتـــع بشبكة الإنترانت. فعن طريق هذه الشبكة يمكـــن جعـــل الطلبـــة محرريـــن وناشرين. تقول مجلة آفاق الإنترنت: "بوجود الإنترانت يمكـــن للمدرســـة أن تدع الطلاب ينشرون كتابات وصورا وموسيقا على جريدة إلكترونية فعليـــة يمكن إصدارها بشكل يومي. ويمكن لهم ــ على سبيل المثال ــ نشر تقـــارير عن الرحـــلات الميدانية بالصور المتحركة أو الثابتة، إضافة إلى ذكرياتـــهم عن هذه الرحلات، ومن ثم يمكن لهذه الجريدة اليومية المباشـــرة أن يتداولها الطلاب والمدرسون والآباء ومسئولو المنطقة (التعليمية) ويمكن لأي شخص ــ من خلالها ــ أن يدرك أخبار الطلاب واهتماماتهم"[1].

ومن الجرائد الإلكترونية الموجودة على شبكـــة الإنـــترنت، جريـــدة الأسرة، وهي جريدة إلكترونية أسبوعية تصدر يوم الخميس من كل أســـبوع فقط على الإنترنت، وتصدرها إحدى المؤسسات بولايـــة يوتـــاه الأمريكيـــة، واهتمامها بالأبوين أكبر، حيث توجد مقالات متنوعة تتناول الحياة الزوجيـــة السعيدة، وكذا توفير الجو الملائم للأطفال وبعض القصص القصـــيرة التـــي تناسب الأطفال في سن الدراسة. كما تتيح هذه الجريدة التسوق عبر الشبكـــة لبعض لعب الأطفال وأفلام الفيديو الترفيهية والتعليمية. وتعلق مجلـــة "آفـــاق الإنتـــرنت" على هذه الجريدة، بقولها: "سيجد من يرتاد هذه الصفحـــة أنـــها تسهم في تثقيف أفراد الأسرة وأن المـــواد التـــي تتناولـــها تناســـب الأســـرة العربية"[2].

وهناك بعض المجلات التي تصدر بالصورتين الورقية، والإلكترونية، مع تفهم طبيعة كل إصدار على حدة، فهناك أشياء في الصحافة الورقية، ربما

---

١ – *آفاق الإنترنت*. ع ٢، ص ١٧.

٢ – السابق. ص ص ٢٢ ــ ٢٣.

يكون من الصعب أو من غير المفيد إصدارها إلكترونيا، فليس كل ما هو موجود في الصحافة التقليدية صالحا للصحافة الإلكترونية. ومن المجلات التي تصدر بالصبغتين الورقية والإلكترونية مجلة "آفاق الإنترنت" التي تصدر شهريا والتي قالت عن إصدارها الإلكتروني بعد أن وعدت به القراء: "هذه هي النسخة الإلكترونية من المجلة على شبكة الإنترنت، رغبة في أن تصل المجلة في أشكالها المختلفة إلى كل المهتمين بهذا المجال المعرفي الجديد والمتفجر بأنواع من المعرفة في أساليب غير تقليدية، ويُسر غير تقليدي أيضا". وتخاطب المجلة مجموعة قرائها على الشبكة قائلة: "الذي تراه الآن عزيزي القارئ .. هو النسخة الإلكترونية من عددنا الأول، وسوف تلاحظ للوهلة الأولى، أنها تختلف كثيرا عن النسخة المطبوعة، ولكنه اختلاف لا يعطيها إلا التميز والاختصار والرشاقة في توصيل معلوماتها إلى رواد موقعنا على شبكة الإنترنت، وإليك أيضا ... ومن طريف هذه النسخة الإلكترونية أنها تيسر عليك جدا عملية التواصل مع أصدقائك وأهلك في كل مناسبتهم، إذ توفر لك بطاقات التهنئة بـ "المولود" إلى التهنئة بالحصول على درجة الدكتوراه والترقية" (1). وقد خصصت هذه المجلة على صفحاتها الإلكترونية نافذة لجحا يطل على منها على القراء ليضحكهم ويسليهم، بل إن القارئ يستطيع أن يسهم في ابتكار ضحكة صافية يشارك بها جحا، كما يستطيع أن يبعث إلى المجلة الإلكترونية بطرائف ومواقف طريفة حدثت له، أو يرسل رسما كاريكاتوريا ينشر في الحال على النسخة الإلكترونية. أيضا تستجيب هذه الطبعة الإلكترونية لرغبات الناشئة في شرح مبسط عن مهارات الكمبيوتر بوصفه اللغة المرشحة والمعتمدة في المستقبل القريب.

---

[1] - السابق. ص ٤٦.

ومن ضمن مجلات الأطفال العلمية الإلكترونية الموجودة على الشبكة مجلة "ماجكندا ساينس" للأطفال، وهي مكان رائع لجميع الأطفال من جميع الأعمار، بداية من المشاريع العلمية التي ترفع شعار "اصنعها بنفسك" إلى تحديات العقول التي ستشغل الطفل لساعات طوال، بالإضافة إلى أنه يستطيع مراجعة الإصدارات الجديدة على الشبكة شهريا.

أيضا هناك مجلة إلكترونية عنوانها "ميد لينك" وشعارها "من وإلى الأطفال" تصدرها جامعة فلوريدا الوسطى بالولايات المتحدة الأمريكية بالاشتراك مع مؤسسات تعليمية أخرى بصورة موسمية، وهي مخصصة للأطفال في المرحلة السنية (من ١٠ إلى ١٥ سنة) وتهدف إلى خلق ترابط بين أطفال المدارس على مستوى العالم من خلال بيئة متفاعلة. وبهذه المجلة ركن لهواة الفنون كالرسم مثلا، وآخر لهواة الكتابة، حيث يمكن للطفل المشاركة بالكتابة في المجلة. أيضا يوجد باب بعنوان "لديّ حلم" من خلاله يمكن للطفل التعرف على أفكار أقرانه. كما يوجد بالمجلة قائمة بأفضل الأماكن على الشبكة الموجهة للمرحلة السنية نفسها. وتعلق مجلة آفاق الإنترنت على موقع المجلة قائلة "مما يشجع على ارتياد هذا الموقع جمال تنسيق الصفحات، وسهولة الوصول إلى فروعها المختلفة، مما يجعلها موقعا جيدا لتنمية ثقافة أطفالنا العرب" [١].

ومن المجلات الشهرية الإلكترونية على الإنترنت مجلة "متصفح الأسرة" وهي عبارة عن مجلة للعائلة توحّد اهتمامات الآباء والأبناء معا، ويمكن الحصول عليها بسهولة باستخدام أي محرك للبحث على الشبكة.

---

[١] – *آفاق الإنترنت*. ع ٣ ، أكتوبر ١٩٩٧، ص ٢٣.

وعنوانها http://www.familysoftware.com ومن أهدافـــها تنميـــة اهتمـــام الأطفال تجاه النشاطات العلمية والتاريخ الطبيعي.[1]

ولعل من أهم مزايا الصحافة الإلكترونية، إنها لا تحتاج إلى نفقـــات طباعة وإعادة إنتاج كمثل التي تتكلفها مثيلاتها من الصحافة الورقية، فضـــلا عن إمكانية وصولها ــ في الحال ــ إلى كل أنحاء العالم.

وقد أشارت مجلة "عالم الكمبيوتر" إلى أنه يوجد حاليا ما يزيد علـــى ٧٥ جريدة في العالم تنشر طبعاتها إلكترونيا على الإنترنت [2]. ولكن لم تحدد المجلة ما يخصُّ الأطفال منها.

---

[1] - *آفاق الإنترنت*. ع ١، ص ٤٤.

[2] - *عالم الكمبيوتر*. القاهرة: ع ١١٨ أكتوبر ١٩٩٧م، ص ٤٦.



مستقبل كتب الأطفال
ومكتباتهم الإلكترونية

نأتي الآن إلى سؤال حيوي لابد أن يطرح نفسه هنا، ويتعلق بمستقبل كتب الأطفال وقصصهم وأشعارهم وأناشيدهم ومجلاتهم وجرائدهم ... إلخ، المطبوعة على الورق .. هل سينتهي عصرها، ويأفل زمنها بشروق شمس الإنترنت على أطفالنا، أو بدخول أطفالنا تلك الشبكة، وتعايشهم مع عالمها الترفيهي والأدبي والثقافي الموجه إليهم من خلالها ..؟

في حقيقة الأمر فإن الإجابة عن مثل هذا السؤال ترتبط بالإجابة عن مستقبل المطبوعات الورقية عموما (سواء للكبار أو للصغار) في ظل التقدم المطرد لكل ما هو إلكتروني في عالم الاتصالات والمعلومات، وأتوقع بطبيعة الحال أنه كلما حدث تقدم في استيعاب دور الأجهزة الإلكترونية في خدمة الثقافة والمعرفة، وتبادل الخبرات والمعلومات والثقافات عبر شاشات أجهزة الحاسب الآلي، حدث تراجع في عالم الطباعة والنشر الورقي. وهناك عشرات من دور النشر والطباعة الورقية، بدأت تفكر جدِيًّا في تطوير نفسها بالتحول التدريجي إلى عالم النشر الإلكتروني، وهناك العديد من دور النشر الكبيرة في عالمنا العربي، بدأت تخطو خطوات حثيثة نحو هذا الاتجاه إلى جانب محافظتها على موقعها الحالي في مجال النشر الورقي، فهي تقوم على سبيل المثال بإصدار أحد المعاجم أو القواميس في صورة ورقية، وفي الوقت نفسه تقدم المعجم أو القاموس نفسه في صورة أقراص مرنة أو مدمجة (مليزرة).

ولكن المؤشرات العالمية تشير إلى تزايد إقبال الناس على المجلات والكتب والمعاجم أو القواميس الإلكترونية. فلقد زاد توزيع قاموس أكسفورد للغة الإنجليزية أربع مرات عند بيعه على وسائط سي دي روم مقارنة بحجم مبيعاته على الورق، كما أعلن الناشر بأن الطبعة التالية للقاموس قد تكون

طبعته الأخـيرة على الورق [1]. لقد صرف المستهلكون حوالي ١٣٦ مليون دولار على كتب موضوعات سي دي روم خلال الربع الأول من عام ١٩٩٤ وهو ما يمثل أربعة أمثال ما تم صرفه عن المدة نفسها في عام ١٩٩٣. كمـا أصبح هناك أماكن مخصصة في المجلات والمكتبـات لمنتجـات سـي دي روم.[2]

إن هذه المؤشرات والأرقام تشير إلـى أن المسـتقبل للمطبوعـات الإلكترونية، وبخاصة منشـورات سي دي روم التـي تمثـل أكـثر أنـواع الوسائط الإلكترونية انتشارا نظرا لقدرتها على تخزيـن حجـم كبـير مـن المعلومات يصل إلى أكثر من نصـف مليـون (٥٢٠,٠٠٠) صفحـة مـن النصوص أو حوالي ٦٨٠ ميجابايت على القرص الواحد. ويرى بيل جيتـس أن "الورق سيبقى معنا، دون ريب، إلى وقت غير محدد، لكن أهميته كـأداة للوصول إلى المعلومات وحفظها وتوزيعها بدأت في التضـاؤل بـالفعل" [3]. وهو يرى أن نقل الورق أصعب من نقل الوثائق الإلكترونية، كما أنـه مقيـد جدا إذا كانت المحتويات أكثر من نص مـع رسـوم وصـور، وأن وثـائق المسـتقبل المخزنة رقميا تتضمن صورا، أو فيديـو أو تعليمـات برمجيـة للتفاعلية، أو رسوما متحركة، أو تجميعا لهذه العناصر وغيرهـا [4]. وعلـى الرغـم من ذلك مازال صاحب أكبر شركة كمبيوتر في العالم يرى أن للكتاب ورقي المحتوى أو المجلة أو الصحيفة (الورقية) مزايا كثيرة مقارنة بنظيراتها الرقمية (أو الإلكترونية) "فلكي تقرأ وثيقة رقميـة سـوف تحتـاج إلـى أداة معلوماتية كالكمبيوتر الشخصي، بينما الكتاب صغير الحجم، خفيـف الـوزن

---

[1] – *عالم الكمبيوتر*. ع ١١٨، أكتوبر ١٩٩٧، ص ٤٦.

[2] – السابق. الصفحة نفسها.

[3] ـــ المعلوماتية بعد الإنترنت. ص ١٨٥.

[4] ـــ السابق، الصفحة نفسها.

ومعدل وضوح صوره عال، ورخيص السعر مقارنة بتكلفة الكمبيوتر. ولفترة عشر سنوات قادمة على الأقل، لن تكون قراءة وثيقة طويلة متتابعة الصفحات على شاشة الكمبيوتر مريحة بنفس القدر كقراءتها على الورق" [١].

وأيا كان الأمر، فقد بدأ الإحساس يسري بين مؤلفي كتب الأطفال، وكاتبي أدبهم في العالم العربي بضرورة الدخول إلى عصر الكتاب الإلكتروني، معلم المستقبل، يقول كاتب الأطفال عبد التواب يوسف في مقال له بعنوان "الكتاب الإلكتروني يخنق الورق": "إن عصر الكتاب الإلكتروني قادم رضيت أم أبيت، وإن الكمبيوتر سيكون هو المعلم في المستقبل، قبلت أم رفضت، ولا أريد أن أناصر التوقف والتخلف، والتشبث بالموقع والموقف، وأنا أرى التيار يجرفنا ويدفعنا إلى الأمام" [٢] .

وعموما فإن الكتاب الإلكتروني لا يختلف عن نظيره التقليدي سوى في أن الأوَّل معد في الأساس ليقرأ عن طريق الكمبيوتر. فهو مكون من ملف أو عدة ملفات نصية يمكن قراءتها بالاستعانة بمحرر للنصوص، أو ببرنامج من برامج معالجة النصوص (مثل مايكروسوفت وورد). ويرى طِارق أنيس "أنه في حدود هذا النطاق لا يمتاز الكتاب الإلكتروني على الكتاب الورقي في كثير أو قليل، بل العكس، فالكتاب الورقي كتاب نقَّال، نستطيع اصطحابه حيثما شئنا، وقراءته في الوضع الذي يلائمنا (أثناء الرقاد أو الجلوس على مقعد في البيت أو في الفراش أو خارج البيت) بينما يضطرنا الكتاب الإلكتروني إلى الجلوس أمام شاشة الكمبيوتر الموضوعة في مكان ثابت، والحملقة في انعكاساتها الضوئية لمدد قد تطول إلى حد الإرهاق"[٣].

---

[١] ـــ السابق، ص ١٨٦.

[٢] ـــ مجلة المعرفة، ع ٤١، ص ١١٣.

[٣] – *إنترنت العالم العربي*. ع ٢، ص ٤٥.

ويضيف أنيس قائلا: "إن الجاذبية الحقيقية للكتب الإلكترونية المتوافرة على شبكة الإنترنت تكمن في كون المستخدم يستطيع قــــراءة معظمـــها مجانــــا، بالإضافة إلى أنه يستطيع الوصول إليها والحصول عليها دون أن يتكلف عناء الخروج من بيته، وكأن الإنترنت بهذا الشكل، توفر لكل منا مكتبــــة منزليـــة بالغة الضخامة والتنوع لم يكن لأحدنا أن يحلم باقتنائها دون أن يكلفنـــا هـــذا الاقتناء سوى مبالغ زهيدة ندفعها للشركة التي نتزود منها بخدمة الشبكة" [1].

وإذا كنا نتحدث في هذا الجزء من الكتاب عن مستقبل الكتاب التقليدي في مواجهة الكتاب الإلكتروني، فإن طارق أنيس يحدثنا عن مستقبل الكتـــاب الإلكتروني قائلا: "تؤكد المؤشرات الحالية أن الكتاب الإلكتروني لن يبقى على وضعـــه الراهن لفترات طويلة، ولن يتجمد في شكله فــــي إطـــار الملفـــات النصية التقليدية. ولكن سيتطور الأمر وصولا إلى استخدام خاصيـــة "النـــص المتشعـــب" في التنقل من مكان لآخر داخل صفحات الكتاب، وفي الانتقال من مكـــان على صفحة الكتاب إلى موقع على الإنترنت له علاقة بالنص الموجود في الصفحة، حيث تسمح خاصية "النص المتشعب" بالانتقال من كلمة موجودة داخل صفحة معينة (بالنقر فوقها بالماوس) إلى صفحة أخرى أو فصل آخـــر أو ملف منفصل يربطه بالنص الذي نقرنا فوقه رابط منطقي أو موضوعـــي. ويصبـــح بذلك ربط النصوص الواردة في الكتـــاب الإلكـــتروني بنصـــوص أخـــرى تحتوي على تفصيلات أو إضافات للموضوع المطـــروح، خاصيـــة تتيح للقارئ الانتقال من موضوع إلى آخر، أو من نقطة رئيسية إلى تفصيلات فرعية وقتما يريد"[2]. ويؤكد الكاتب على أن هذه الخاصية لا ولـــن تتوافـــر للكتاب الورقي، فترجح مستقبل الكتاب الإلكتروني على الورقي.

---

[1] – السابق. الصفحة نفسها.

[2] – السابق. الصفحة نفسها.

ليس هذا فحسب، ولكن "هناك خاصية ثانية تتصل بالتفاعل المتبـــادل بين القارئ والكتاب. حيث يتم ربط المادة المكتوبة بأدوات البرنامج، وعلـــى سبيل المثال حين يقرأ المتخصص شرحا في كتاب لمعادلات هندسية معينـــة، يصبح في مقدوره تجربة تطبيقات جديدة أو تفريعات من المعادلـــة، بتغيـــير الأرقام الواردة في المادة المكتوبة في الكتاب، أو تعديل أجزاء من المعادلـــة المذكورة فيه، واستخدام أدوات البرنامج للوصول إلى النتيجة الجديدة. كمـــا نستطيع تخيل الكتب العلمية التي تعرض لنـــا لقطـــات تســـجيلية للعمليـــات الجراحية في مجال الطب، أو التفاعلات الكيميائية، أو غيرها من المجـــالات العلمية الأخرى" [1].

وبالنسبة لكتب الأطفال، وهو مدار حديثنا واهتمامنا في هذا الجزء من البحث، فقد لاحظ طارق أنيس أن الكتاب الإلكتروني الموجه للطفل سبق فـــي تطوره الكتب الإلكترونية التقليدية، باستخدامه أدوات الوسائط المتعددة بشكـــل مكثف (دمج النصوص مع الأصوات والصور المتحركة ولقطـــات الفيديـــو) حتى تحوّل الكثير من هذه الكتب إلى برامج تباع على أقـــراص CD وعلـــى الرغم من أن بعض الروايات الإلكترونية الحديثة والمنتشرة على الإنـــترنت تحتوي على صور وتستخدم بعض خصائص الوسائط المتعددة، إلا أنـــها لا تقارن باستخدامات الوسائط المتعددة فـــي الكتـــب الإلكـــترونية الموجهـــة للأطفال. وأسباب ذلك أن تأثير الوسائط المتعددة على الطفل أكبر بكثير مـــن تأثيرها على القارئ العادي، بالإضافة إلى أن معظـــم الكتـــب الإلكترونيـــة الموجهة للأطفال متواضعة الحجم (تتكون من قصص قصيرة جـــدا) بحيـــث يمكن تكثيف اســـتخدامات الوسائط المتعددة في إنتاجها، وتداولها في نطـــاق أقراص الـــ CD ويرشدنا الموقع Children's Literature على الإنترنت إلـــى

[1] – السابق. الصفحة نفسها.

عدد كبير من الكتب الإلكترونية المنتجة للطفل، والتي تستخدم الوسائط المتعددة، وتباع على أقراص CD.

وفي عالمنا العربي هناك شركات ومؤسسات دخلت مباشرة عالم النشر الإلكتروني دون المرور بمرحلة النشر الورقي، فقدمت لأطفالنا البرامج الثقافية والأدبية العديدة، وعلى هذه الشركات والمؤسسات يقع العبءُ الأكبر في التطوير، بدخولها عالم الإنترنت، فتبث لأطفالنا من خلاله كل ما هو مفيد وطريف وجميل وممتع ومسلٍّ، حتى لا يلجأ طفل الإنترنت إلى التجول في مواقع أخرى داخل الشبكة يجد فيها البديل الضار الذي نحذر منه.

مكتبات الطفل الإلكترونية

مع ازدياد اهتمام أطفالنا بشبكة الإنترنت، كان لابد من التفكير في مستقبل مكتباتهم التي تحتوي على الكتب التقليدية، سواء في المدرسة، أو المنزل، وعلى الرغم من أن الكتب الموجودة في مكتبة المدرسة قد لا يمكن أن تكون بكاملها قابلة للتداول إلكترونيا، فإنه يمكن للتلاميذ عن طريق شبكة إنترانت تداول الفهرس المبوَّب إلكترونيا في هذه الشبكة لإيجاد الكتاب الذي يريدونه، ومن ثم الذهاب إلى المكتبة للحصول عليه، وتعلق مجلة (آفاق الإنترنت) على هذه الطريقة من الاستخدام بقولها: "وبهذه الطريقة يمكن للطلاب ضبط البحث وإيجاد المصادر من أي حاسوب موصول بالإنترانت"[1]. أيضا يمكن للتلميذ إذا كان منزله يقع في الدائرة التي بها شبكة الإنترانت، أي في دائرة التداول، يمكنه أن يتصفح من خلال جهازه المنزلي، تلك الفهارس ويحدد احتياجه قبل أن يذهب إلى مكتبة المدرسة.

---

[1] - *آفاق الإنترنت*. ع ٢، ص ١٧.

وقد اعتمدت بعض المواقع في الشبكة على إنشاء مكتبات إلكترونية يستطيع الطفل أو أبواه استعراض محتوياتها والقراءة بها وهم في المنزل. وعلى سبيل المثال احتوى موقع "مركز الأبوين" وعنوانه على الشبكة http://www.tnpc.com على مكتبة إلكترونية تم تقسيمها بصورة تسهل على مستخدمها الوصول إلى ما يريد، فهناك أبواب رئيسية تبدأ بفترة الحمل، ثم فترة ما بعد الولادة، ثم حسب عمر الطفل حتى سن المدرسة، ثم تبعا للصف المدرسي، وحتى فترة المراهقة. وفي كل هذه الأبواب هناك كتب ومقالات تتناول تطور النمو البدني والنفسي، وطرق تعليم الطفل، والصحة، والنظام، والألعاب، وتأمين الطفل ...الخ [1].

والمكتبات الإلكترونية ليس مهمتها إعارة الكتب، أو تزويد المستخدم بقائمة الكتب الموجودة على رفوفها فحسب، ولكن بالإضافة إلى تلك المهام التقليدية، فإنه يمكن الاتصال بالفهرس الإلكتروني، والاتصال بالمكتبات العامة، والمكتبات العالمية والوطنية، وسؤال أمين المكتبة، والتعرف على أحدث العناوين، والحصول على قائمة المطبوعات، وملخصات للكتب التي يحتاجها الطالب ... الخ.

والمتصفح لشبكة الإنترنت سيجد مواقع مكتبية كثيرة للأطفال، فهناك موقع بعنوان www.kidzpage.com ينقسم إلى ثلاثة أقسام رئيسية، منها القسم kidz Page Library وهو عبارة عن مكتبة إلكترونية للطفل تزوده بمجموعة من الكتب المختارة بعناية بواسطة المختصين بشئون الطفل، وهو يتيح المجال الواسع للأباء لاختيار الكتب المناسبة لأعمار أطفالهم مثل: كتب لأقل من سنتين، ومن ٢ – ٦ سنوات، ومن ٦ –١٠ سنوات ... الخ، حيث تكون

---

١ – *آفاق الإنترنت*. ع ٣، ص ٢٣.

الكتب مناسبة لمختلف الأعمار ومفيدة، وتقدم لـــهم المعلومـــات فـــي أبســط صورها، والتسلية بتوفير الصور الملونة والمواضيع الشائقة.

ولاشك أن وجود المكتبة الإلكترونية ــ سواء للصغار أو للكبـــار ــ سوف يوفر تكاليف إنشاء مبنى، أو ترميم مبنـــى قديـــم للمكتبـــة التقليديـــة، وصيانته، وتحديثه ... الخ، كما يوفر ميزانية تعييـــن الموظفيــن والعـــاملين والمشرفين المكتبيين، وترميم أو تقوية أغلفة الكتب التي استهلكت من كـــثرة التداول.

إن المهمة الأساسية للمكتبات في هذا العصر هـــي موافـــاة النـــاس بالمعرفة اللازمة لمصادر المعلومات. ولكن على الرغم مـــن ذلـــك ســتظل المكتبة التقليدية هي الأفضل من وجهة نظر الكثيرين، وستظل الحاجـــة إلـــى الكتب العادية (الورقية) في اطراد مستمر. تقول إحدى المشـــــرفات علـــى مكتبات الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكية: "حاجتنا للمزيد من الكتب في ازدياد مطرد، فالناس أصبحوا يقرأون كما لم يقرأوا مـــن قبـــل، والأطفـــال يتشوقون للمعرفة، ويجب ربطهم بالمكتبة بصورة أوثق" [1] وهذا لا يتعارض مع تزويد المكتبات بأجهزة الكمبيوتر، وبخاصة البرامج التي تســـاعد علـــى استخدام الفهرسة الآلية. وبعامة فإن الحاجة إلى المكتبات التقليدية ــ كما قلنا من قبل ــ ستظل قائمة، ولكن مع تطويرها وربطها بالحاسبات الآلية. تقـــول إحدى الأمهات عن علاقتها وأســـرتها بالمكتبـــة: "نحـــن جميعـــا نســـتخدم الكمبيـــوتر في المكتبة ونربطه بجهازنا في المنزل بغرض الإشارة إلى المواد التي نود معرفتها والبحث والاحتفاظ بالكتب المستعارة، ورغم ذلك فإن أبنائي يستعيرون الكتب بكثرة، وأنا أيضا أحب أن انفرد بكتاب في خلوتي" [2]. ولعل

---

[1] – الشرق الأوسط. ١٩٩٧/٩/٢٧.

[2] – السابق.

هذا الاعتراف يؤكد حاجة الناس إلى الكتاب التقليدي وإلى المكتبات التقليدية التي تخدم عددا كبيرا من الناس في أماكن شتى. ولعل شبكة الإنترنت ستساعد على تسويق الكتب التقليدية، ولن تحل محلها كما يعتقد البعض. ولعل موقعا على الإنترنت مثل مخزون الكتب أمازون (Amazon Book Store) الذي يعرض ٢,٥ مليون كتاب دفعة واحدة أمام عيني الزائر يعطي رسالة تفيد بأن الكتاب مازال يُقتنى، وأن الإنترنت قد تفيد في تسويقه، ولن تحل محله. تقول مجلة "إنترنت العالم العربي": "يعتبر هذا الموقع الإلكتروني من أكبر المواقع المتخصصة بتسويق الكتب، ويتيح لزائره البحث عن كتاب أو مجموعة من الكتب وفق عدة طرق، منها البحث عن اسم المؤلف، أو عنوان الكتاب، أو الموضوع، أو البحث باستخدام كلمة دليلية، أو رقم تصنيف الكتاب، ويتيح كذلك إمكانية البحث المتقدم، كأن تبحث عن الكتب المتوافرة باللغة العربية مثلا بكتابة عبارة language is Arabic في المستطيل المخصص للبحث. وتُظهر نتيجة البحث المعلومات الكاملة عن الكتاب، أو مجموعة الكتب التي اختارها الزائر، والمدة اللازمة لتسليمها، والأسعار التي تقل بنسبة تصل إلى ٤٠% عنها فوق رفوف المكتبات. والزيارة إلى هذا الموقع لا تكون بالضرورة بهدف الشراء فقط، إنما يمكن الإطلاع على عناوين الكتب الجديدة، والحصول على معلومات شتى تتعلق بصناعة الكتاب" [١].

والخلاصة، إن الإنترنت والإنترانت لن تلغيا الكتاب التقليدي من التداول، كما هو متصور، ولكن سيتوافر كم هائل من المصادر والمعلومات، يستطيع الطفل أو التلميذ استخدامها في دروسه وأبحاثه وقراءاته المتنوعة، كما سيكون من السهل الحصول على الكتاب النادر غير المتوافر في كثير من الأماكن، كما سيلجأ الطفل إلى تكوين مكتبته الإلكترونية من خلال الفهارس

---

[١] – *إنترنت العالم العربي*. ع ٢، ص ٦٢.

الموجودة على شبكة الإنترنت أو الإنترانت، والتي يستطيع الحصول عليـــها في دقائق معدودات، ونسخها على القرص الصلب، أو الأســـطوانة المرنـــة، دون اللجوء إلى إشغال حيز من المنزل تُكدَّس فيه الكتب والأوراق والخرائط والأدوات المكتبية المختلفة، وعند الرغبة الحقيقية في الحصول علـــى كتـــاب (ورقيٍّ) ما فإنه من السهولة بمكان الذهاب إلى مكتبة بيع الكتب لشرائــــه، أو المكتبة العامة لاستعارته، بعد معرفة كاملة بمحتوياته، ومدى الاستفادة منه.

الحاسوب والإنترنت

للتعليم والتعلُّم

دخل الحاسب الآلي جميع مرافق الحياة بما فيها مرفق التربية والتعليم، وحقق نجاحا مذهلا في فترة قصيرة جدا، لما يتمتع به من خصائص ومزايا. وانتشرت في السنوات الأخيرة المؤسسات التعليمية الخاصة التي تهتم بتعليم الحاسب الآلي للأطفال، وتدربهم على جميع ضروب التكنولوجيا، مثل: الجداول الإلكترونية، وعناصر الإنسان الآلي "الروبوتات"، والاتصالات الهاتفية، والشبكات العالمية "إنترنت" والشبكات الخاصة "إنترانت"، والتصوير الحي والحركة، وإدارة الكلمات ومعالجتها، وغيرها من العمليات التي تضمن للطفل تطوير ملكة الإبداع الإلكتروني فيه، وتمنحه الثقة والاعتداد بنفسه.

وقد أثبتت الدراسات التي قام بها د. مصطفى فلاتة على استخدام تقنيات التعليم، ومنها الحاسب الآلي في مجال التعليم، أن: [1].

١ ــ بوسع المدرِّس الذي يستخدم وسيلة تعليمية سمعية / بصرية أن يوفر ٥٠% من وقت الحصة مع إمكانية الحصول على مستوى تعليمي أفضل.

٢ ــ استخدام تقنيات التعليم سوف يساعد المدرس على أن يطوّر من مستواه العلمي، خاصة عندما يستفيد من البرامج المتاحة.

٣ ــ إن تقنيات التعليم قادرة على تقديم المادة التعليمية بأسلوب مشوق، وتستطيع أن تخلق جوًّا من التفاعل والعمل الجماعي داخل الفصل وخارجه.

٤ ــ وأخيرا فإن بوسع تقنيات التعليم أن تتيح الفرصة أمام الطالب لكي يتعلم وينمي مواهبه وحصيلته وفقا لقدراته.

ويعلق فلاتة على هذه النتائج بقوله: "يبدو واضحا أن هناك صورة مشرقة ووجها براقا لـ "تقنيات التعليم" ويتضح ذلك من عنصر التشويق والإثارة والمتعة والتحدي والفن في التعامل مع أجهزة وبرامج وتقنيات لم

---

[1] - *المدخل إلى التقنيات الحديثة في الاتصال والتعليم*. ص ١٠.

يكن المدرِّس أو الطالب ليعرفها من قبل" [١] ويضيف فلاتة قائلا: "وقد أشار سكينر (١٩٦١) في مقالته المشهورة "آلات التعليم" إلى أن الآلة لا تعلِّم ولكنها تساعد على التعلُّم والتعليم، ولذلك فالاعتقاد بأن التلفزيون أو الكمبيوتر أو شريط الكاسيت أو السينما وغيرها، تعلِّم، إنما هو اعتقاد خاطئ بالمفهوم التربوي ـ التعليمي ..."[٢]. وفي النهاية نعتقد أن للتقنيات ـ أيًّا كانت ـ حدودها ولها حجمها ومعوقاتها أيضا. لذا فإن القول بأن تقنية التعليم سوف تضمن تعليما موحدا ومثاليا وممتازا إنما هو مبالغة لا مبرر لها مطلقا.

وقد قام كل من روجر س. شانك وشيب كليري [٣] عام ١٩٩٥ بمحاولة لدراسة دور الحاسوب في المدارس، وانطلقا في دراستهما من أن معظم المحاولات السابقة كانت تتخذ مواقف مترددة نسبيا، متسائلة عن المواضيع التي يمكن تعلُّمها وتعليمها باستخدام الحاسوب. وتبدأ الدراسة التي نشراها في كتاب يحمل عنوان "الحاسوب للتعلُّم والتعلِيم" بالهجوم على طريقة التدريس الحالية منتقدين أساليبها، مع ادعاء بأن الحاسوب هو الخيار الوحيد لمعالجة القصور في الأساليب المتبعة حاليا في المدارس. يقول الكتاب: إنه نظرا إلى تبني المدارس مناهج دراسية عامَّة فإن الطلاب يجدون تجاهلا نحو اهتماماتهم الفردية، وبالتالي يشعرون بالعزلة. وبالنظر إلى عدد تلامذة القسم الواحد الذي يبلغ ثلاثين في المعدل، لا يستطيع المعلمون توجيه اهتمام كاف لكل واحد من هؤلاء. ومن هنا تبرز أهمية الحاسوب الذي يستطيع القيام بذلك. فالحواسيب تمتلك صبرا لا نفاذ له على التلميذ وتسمح بالمرونة في مجال المحتوى الدراسي، وتمكِّن من إتباع طرق متعددة في

---

١ – السابق. ص ١١.

٢ – السابق. الصفحة نفسها.

٣ – الحاسوب للتعلم والتعليم. *المجلة العربية للتربية*، تونس: المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، المجلد ١٧، العدد الأول (صفر ١٤١٨هـ / يونية ١٩٩٧م) ص ص ٢٥٤ ـ ٢٥٥.

اختيار ميادين البحث والدرس. وبطبيعة الحال ليس هناك مجال للتقييم الخارجي، عند استخدام الحاسوب، لدرجة تعلُّم الفرد، فالتقييم الوحيد الممكن هو درجة السيطرة على الجهاز وإدارته.

ومن هذا المنطلق يركز الكتاب على مسألة البرمجة المستخدمة في الحاسوب، إذ لم يعد له شأن يعنيه في مناهج المدرسة الحالية التقليدية. والبرامج التي تستخدم في الحاسوب يمكن أن تدعم عملية تعلم اللغات من خلال الدخول في محادثة مع مواطني اللغة المعنية من خلال محاكاة مصطنعة، كما يمكن التعرف على المواقع الجغرافية من خلال محاكاة السير في طرقات معينة، كما يمكن الخوض في علم الأحياء من خلال محاكاة لحيوانات مختارة يتم اللعب معها، ويمكن أيضا فهم النصوص الأدبية من خلال تمارين حول كلام متقطع ومختزل. وتجري كل هذه الأنشطة المعرفية في جو من البهجة والسرور. ولكن هل يمكن أن يتوافر ذلك في المحيط المدرسي الحالي أم أنه يتطلب ثورة تجديدية لجو مدرسي جديد يفصل كل فرد قياسه المناسب له؟

وكان التساؤل: ما هي نتائج هذه الثورة التجديدية؟ هل تؤدي إلى إلغاء دور المعلم؟ هل تؤدي إلى اقتناع الناس بأن المدرسة لم تعد المصدر الوحيد للتعلُّم والمعرفة؟ هل يصبح الأطفال ملتحمين بهذه الأجهزة ولا يستطيعون الابتعاد عنها نظرا إلى ما توفِّره لهم من حبِّ استطلاع لا ينضب؟ وهل يشعر الآباء بالرضى وهم يرون أبناءهم منغمسين كلية في هذه الأجواء التي لا نهاية لها؟ كلها أسئلة لا تجد إجابات آنية لها.

ويضع الدكتور محمد نبيل نوفل تصوراته المستقبلية لقضية التعليم في النقاط التالية:[1]

١ ــ تمكن تكنولوجيا المعلومات الأطفال من بدء تعليمهم المنظم في سن مبكرة، بطريقة تفاعلية، حيث تثير الألعاب الإلكترونية النمو المبكر للقدرات العقلية. وبعض الأطفال سوف يعلِّمون أنفسهم القراءة وهم في سن الثالثة.

٢ ــ تزدهر وتتدعم الخبرات التربوية بشكل جذري نتيجة لاستخدام الأجهزة ذات الوسائط المتعددة، ومحاكاة الكمبيوتر، والحقيقة المتخيلة وغيرها من الأدوات التعليمية الجديدة.

٣ ــ توجد وفرة في إنتاج السلع التعليمية مثل "الحقائب التعليمية" التي تستخدم وسائط متعددة، على نحو فعَّال وبكلفة معقولة، بحيث تصبح في الحقيقة "مدرسين آليين". ومع ذلك تستمر الحاجة إلى إشراف الآباء والمعلمين لضمان حسن استخدام هذه الأدوات على نحو سليم. وتساعد هذه الأدوات على أن يجري تعليم الأبناء في المنزل تحت إشراف آبائهم، بدلا من المدرسة.

٤ ــ يطرح التزايد الضخم في كمِّ المعرفة، وسهولة الحصول عليها من المكتبات وقواعد المعلومات سؤالا خطيرا: ماذا يحتاج الصغار أن يعرفوا؟ وبعبارة أخرى الحاجة إلى التمييز بين الأساسيات التي يجب أن يتعلمها الناشئة، والأشياء الأخرى التي قد تكون مسلية أو جذابة، ولكنها غير مهمة لحياتهم وعملهم ومستقبلهم.

٥ ــ يتمكن التلاميذ من الحصول على "مساعدة خاصة" (دروس خصوصية) أثناء استذكار دروسهم وأداء واجباتهم المنزلية، حتى عندما يكون الآباء غير

---

[1] - رؤى المستقبل "المجتمع والتعليم في القرن الحادي والعشرين" (المنظور العالمي والمنظور العربي). السابق. ص ص ٢٠٤ ــ ٢٠٦.

موجودين. وذلك عن طريق الخطوط الساخنة الموصّلة إلى المدرسين، أو المرتبطة ببرامج الكمبيوتر أو قواعد المعلومات (أو عن طريق شبكة الإنترانت أو الإنترنت).

٦ ـ يتوفر كمٌّ هائل من المصادر والمعلومات لكي يستخدمها التلاميذ في أبحاثهم، عن طريق شبكات المعلومات التي توفر الآلاف من الكتب والمجلات والصحف.

٧ ـ إن وجود تكنولوجيا المعلومات لن يكون وحده ضمانا لتوفير تعليم جيد، فالحاجة إلى وجود المدرسين للإشراف على عمليات التعلُّم، وتوجيهها وضمان جديتها، سوف تكون مستمرة. فمعظم التلاميذ يحتاجون إلى وجود "مدرس إنسان" يتفاعلون معه. ومن ثَمَّ يصبح الدور الرئيسي للمعلمين هو "التوجيه الفردي" والإشراف أكثر من التدريس والمحاضرة والامتحان.

٨ ـ تمكن أجهزة المعلومات التلاميذ من دراسة المقررات وفقا لقدراتهم وسرعتهم الخاصة، والإفادة من الوقت الإضافي في دراسة مقررات أخرى أو ممارسة أنشطة متنوعة.

٩ ـ بالنسبة للأطفال المعاقين والتعليم الإلكتروني، فسوف يفيدون بشكل خاص من أجهزة المعلومات والاتصالات المستخدمة في التعليم. ويكون بإمكان الأفراد المضطرين للبقاء في المنزل تلقي دروس من مدرسين في مختلف بقاع العالم. ويتوافر للعميان والصم والمشلولين أجهزة تمكنهم من التغلب على إعاقتهم بدرجة كبيرة.

ولكن ما الذي يجب أن يعرفه الأطفال أو التلاميذ للحياة في القرن الحادي والعشرين، وخاصة فيما يتعلق بمسألة الحاسوب. يجيب الخبراء أن

التلاميذ يحتاجون إلى معرفة مجموعة من المهارات وإتقانها للنجاح في هـــذا القرن، منها: (١)

أ ـــ مهارة استخدام الكمبيوتر وغيره من الأجهزة التكنولوجية.

ب ـــ مهارات الاستخدام الفعال للتكنولوجيا للوصـــول إلـــى المعلومـــات ومعالجتها.

أما فيما يتعلق بدور المدرسة في هذا السـياق، "فـيرى الخـبراء أن العمل المطلوب من المدارس، هـــو: تضميـــن تكنولوجيـــا السـوق (وهـــي التكنولوجيا المستخدمة في مؤسسات الإنتاج والخدمات) في عمليات التعلـــم، بحيث تصبح جزءاً من متطلبات التخرُّج" (٢).

أيضا خبراء التعليم أو المسئولون عن العملية التعليمية، لهم دورهـــم في هذا المجال، وقد ألمح إلى ذلك علاء محمود صادق من خلال كتابه "إعداد برامج الكمبيوتر للأغراض التعليمية" وفيه يتناول بشكل عملي كيفيـــة إعـــداد برامج الكمبيوتر التعليمية عن طريق التمثيل على رياضيات المرحلة الثانوية، كما يستعرض أنواع برامج الكمبيوتر التعليميـــة المختلفـــة، ومتـــى وكيـــف يســـتخدم كل منها. كما يخاطب الكتـــاب المتخصصيـــن بمراكـــز التطويـــر التكنولوجي وكليات ومعاهد الدراسات والبحوث التربوية ومؤسســـات إنتـــاج وتطوير البرامج التعليمية، منبها إلى أهمية الكمبيوتر وتطبيقاته فـــي العمليـــة التعليمية، وسوف يساعد ذلك على إعطاء التعليم قدرا أكبر من المعلومات في وقت محدود يمكنه من مسايرة التطور المعرفي الذي يعيشه العـــالم اليـــوم، والذي يجب أن تجاريه الفصول الدراسية المختلفة في مدارسنا، وارتفاع كثافة

---

١ – السابق. ص ٢١٤.

٢ – السابق. ص ٢١٦.

هذه الفصول يلقي على عاتق المدرس أعباء كبيرة، من الممكن للحاسوب المشاركة في حلها، بل وإعطاء نتائج تعليمية مبهرة في وقت قصير جدا [١].

وقد استُثمِرَتْ شبكة الإنترنت في مجال التعليم والتعلُّم استثمارا كبيرا، وأجمل د. إبراهيم المحيسن استخدامات الإنترنت في التعليم في المجالات التالية: [٢]

أولا: **المجالات التدريسية**، وذلك عن طريق:

ـ **أنشطة الاتصال الشبكي بين المتعلمين في إنجاز المهام التدريسية، حيث يقوم المتعلمون بتبادل التمارين والدروس عبر مدارسهم، كما يتبادلون الأنشطة والتجارب العلمية والمعملية.**

ـ أنشطة تدريسية قائمة على مشاريع محددة تعتمد بدرجة كبيرة على خدمات الاتصال الشبكي.

ـ **تصميم وإعداد قواعد تعليمية مشتركة بين متعلمين من مدارس ومناطق مختلفة في شتى المناهج الدراسية.** ومن الممكن تصميمها من خلال المناقشات **الإلكترونية والمؤتمرات المفتوحة.**

ـ إعداد وكتابة "المجلة المدرسية" وتوزيعها عبر الإنترنت على المدارس.

ثانيا: **خدمات للمعلمين**، مثل: تدريب المعلمين على عبور شبكات الإنترنت. وتبادل المعلومات بين المعلمين ذوي الاهتمامات المتشابهة، ويشبه هذا إلى حد كبير التبادل القائم بين الباحثين الأكاديميين. وتأسيس جمعيات المعلمين عبر شبكة الإنترنت تقوم بكل ما يهم المعلمين من قضايا مهنية ومعيشية.

---

[١] – الأهرام. ١٩٩٧/١٠/٧.

[٢] – عربيوتر. واشنطن: العدد ٨٥، أكتوبر ١٩٩٧، ص ص ٢٢، ٢٣.

ثالثا: **التعليم عن بعد:** أهم ما يميز شبكة الإنترنت قدرتها الفائقة في تيسير الاتصال عبر العالم وتهيئتها للتفاعل بين الخبير والمعلم والتلميذ.

رابعا: **الوزارات والمؤسسات التعليمية:** حيث تؤدي الإنترنت خدمات اتصال هائلة بين الهيئات التعليمية المختلفة.

أما عن المشكلات التي من الممكن أن تقف في طريق الإنترنت التعليمية، فيمكن تلخيصها في: عدم وجود الإنترنت، وفي حالة وجودها فمن المتوقع ظهور مشكلات الدخول فيها، وقلة الوقت المتاح للإبحار داخل الشبكة، والعجز المالي، فوجود الإنترنت يزاحم المشكلات المالية المرتبطة بالخدمات الأساسية كالمباني والمناهج والأجهزة والمستلزمات التعليمية الأخرى وغيرها. وأخيرا التفاضل بين المواد الإنترانتية، ففي حالة حل المشكلات السابقة تظهر مشكلة التفاضل والاختيار عقبة كبيرة أمام تقنية تتضاعف خدماتها يوما بعد يوم.

إن الدول المتقدمة تتسابق الآن لإدخال المعلوماتية في مناهج الدراسة النظامية لديها. وتعد بريطانيا من الدول ذات السبق في هذا المجال، فلنتعرف على ملامح تجربتها في هذا السبق التي يحدثنا عنها د. إبراهيم المحيسن، فيقول:[1]

ـ كانت البداية عام ١٩٧٣ حين صدور "تقرير المستقبل" من مجلس تقنيات التعليم الذي قرر أن "الحاسوب سيسبب ثورة في العشر سنوات القادمة على الرغم من استمرار غلاء ثمنه".

ـ في عام ١٩٨٠ ظهر برنامج سمي "برنامج الإلكترونيات التربوية" يهدف إلى تطوير المناهج بما يتوافق مع التعليم المعلوماتي وتدريب

---

[1] ـ السابق. ص ٥١.

المعلمين على استخدام الحاسوب، بالإضافة إلى تجهيز وتطوير البرمجيات التعليمية في المدارس.

ـ بالنسبة للأجهزة، فقد وضع لها خطة عام ١٩٨١ حيث تم تجهيز المدارس الثانوية البريطانية بجهاز حاسوب خلال عام واحد إذا لم يكن متوافرا فيها من قبل.

ـ في خارج المدارس، فإن مراكز المعلومات بدأت تظهر عام ١٩٨١ لخدمة من تركوا المدارس قبل تعميم الحواسيب بها.

ـ سمي عام ١٩٨٢ عام "المعلوماتية" في بريطانيا في محاولة لنشر ثقافة حاسوبية وطنية عبر المناهج المدرسية. وكان التوجه آنذاك نحو التحول من مقررات الحاسب الآلي حيث الدراسة "عن" الحاسوب، إلى تقنية المعلومات عبر المناهج الدراسية حيث الدراسة "عبر" الحاسوب.

ـ في عام ١٩٨٥ كان الاهتمام منصبا نحو البرمجيات التعليمية، وفي العام التالي زودت المدارس بإمكانية الاتصال الإلكتروني عبر الهاتف.

ـ في أواسط التسعينيات انصب تركيز المدارس على تدريب المعلمين داخل المدارس وليس في الجامعات، وعلى التعليم التعاوني، وعلى الوسائط المتعددة.

ـ اعتبارا من ١٩٩٥ بدأ التركيز يتجه نحو توظيف الشبكات في التعليم، إذ زود الكثير من المدارس بخطوط اتصال شبكي، وتبع ذلك التركيز على الإنترنت وتوصيلها إلى جميع المدارس.

ـ النية حاليا معقودة لتضمين مهارات الإنترنت ضمن المناهج الدراسية في المدارس البريطانية.

ويقول الباحث نفسه، وهو يعمل (عضو هيئة التدريس بقسم المناهج والوسائل التعليمية والمشرف في وحدة الحاسب الآلي بجامعة الملك عبد

العزيز بجدة) يقول في مقاله المنشور بمجلة "عصر الحاسب" عن البرمجيات التي تجتاح المدارس عبر المناهج الدراسية: "إنه يمكن توظيف هذه البرمجيات وتطبيقاتها لخدمة أغراض تعليمية متعددة لمواد دراسية مختلفة، لأنها يمكن أن تصبح مصدرا لكل تطبيق تعليمي، فهذه البرمجيات تناسب الكثير من الأهداف التربوية، كالتدريب على التفكير العلمي المجرد، والتدريب على طريقة حل المشكلات والتدريب على الإبداع والابتكار ... وغيرها. هذه البرمجيات تعطي المستخدم، سواء كان طالبا أو معلما، حرية كبيرة عند التفاعل بينه وبين جهاز الحاسب، ولذلك يمكن تطويعها لتحقيق أهداف تدريسية لا حدود لها، لأن "خلو المحتوى" ومرونتها يجعلها تناسب شتى المناهج الدراسية العلمية منها والأدبية" [1]. ويضرب صاحب المقال مثالا بالرسوم البيانية في الجداول الإلكترونية التي من الممكن أن تعزز الكثير من المفاهيم الفيزيائية والكيميائية، وكذلك الخدمات الحسابية "فيمكن عن طريقها تدريس العديد من القوانين والنظريات الرياضية. أما قواعد البيانات فهي الوسيلة المناسبة لتدريس كثير من مواضيع العلوم الشرعية والتاريخ. كما أن خدمات تنسيق البيانات تعد خير معين لتدريس اللغات المحلية والأجنبية وتدريس الإملاء على وجه الخصوص" [2].

وباشتقاق شبكة داخلية مصغرة تستفيد أو تستخدم بروتوكولات وأنظمة الشبكة الرئيسية، فإن شبكة مثل الإنترانت يمكن للتلاميذ من خلالها "متابعة دراستهم في المنزل، وذلك بترحيل الواجبات المنزلية، والبحث في المكتبات المتصلة بتلك الشبكة المصغرة، ومراسلة زملائهم بخصوص المشاريع المدرسية. هذا بالإضافة إلى أن التلاميذ الذين لا تتيح لهم ظروفهم

---

[1] – مجلة عصر الحاسب. الرياض: العدد الرابع. ربيع الآخر ١٤١٦هـ / سبتمبر ١٩٩٥م، ص ص ١٣ – ١٤.

[2] – السابق.

الصحية أو المادية أو الجغرافية متابعة الدراسة بانتظام في المدرسة سيجدون التعلم عن بعد ــ عن طريق مثل هذه الشبكة ــ مهما للغاية. فمثـــل هــؤلاء التلاميذ يمكن أن يعملوا عن قرب مع أقرانهم ومدرســـيهم عـــبر المســـاهمة والاتصال المباشرين" فيطبقوا بذلك شعار "فصول بلا جدران" [1].

وهكذا من الممكن للحاسب الآلي أن يسهم في إحداث ثورة تطويريـــة ليس في مجال التعليم والتعلم فحسب، ولكن في جميع مجالات الحياة بعامـــة، وفي مجال الأدب والثقافة الإلكترونية بخاصـــة. ومن هنا تبدأ مسيرة أطفالنا الحقيقية وهم يخطون أولى خطواتهم نحو القرن الحادي والعشرين.

---

[1] - مجلة آفاق الإنترنت. الكويت: ع٢، سبتمبر، ص ١٧.

البرنامج الإلكتروني للأطفال

وخصائصه

(رحلة إلى مكة نموذجا)

إذا كان أمر إخراج الكتاب الثقافي للأطفال يحـتاج إلى مهارة وفـن وتخصص وموارد بشرية ومادية، ومراحل كثيرة وخطـوات متتابعـة مـن المفروض ألا تتم إلا بعد دراسة واعية وفكر تربوي هادف، مع مراعاة نوعية الورق، والرسوم، والألوان، وبنط الحروف، أو سمكها ... الخ، فمـا حـال إخراج برنامج إلكتروني للأطفـال علـى أسـطوانات اللـيزر CD -ROM، ليعرض من خلال أجهزة الكـمبيوتر الشخصية؟ سواء كان هـذا البرنـامج يحتوي على موضوع أدبي (قصة، قصيدة، رواية قصيرة، مسرحية ..الخ) أو يحتوي على ألعاب إلكترونية، أو برامج ترفيهية، وخلافه ؟

لقد انتشرت في الآونة الأخيرة برامج الأطفال وألعابهم وأدبهم علـى أسـطوانات اللـيزر، أو الأسـطوانات المدمجـة C.D، وأغلـب هـذه الأسـطوانات والألعاب واردة من الخارج، سواء من أمريكـا أو أوربـا أو شرق آسيا، وقليل منها المنتج عربيا.

وسوف نحاول وضع تعريف لـ "البرنامج"، ثم نتعرف علـى أهـم ملامح وخصائص البرنامج الإلكتروني الموجه للأطفال، والذي ضربنا مثـلا به عندمـا عرضنا للقصتيـن الإلكـترونيتين السـابقتين "القـرد والغيلـم" و"الطـاووس المغرور"، ونضرب هنا مثلا آخر في كيفية إخـراج برنـامج ديني أو إسلامي إلكتروني، هو برنامج الحج مـع مقارنـة تخطيـط ورقـي للبرنامج، وكيف قامت "صخر" من خلال برنامجها "رحلة إلى مكة" بـإخراج برنامج مماثل، ولكن بالصيغة الإلكترونية.

تعريف البرنامج

البرنامج عبارة عن "سلسلة من التعليمات الخاصة التي تُعطى للحاسب ليؤدي سلسلة من الخطوات المنطقية المتتابعة والتي ينتج عن أدائها نتيجة ما" [1]. وتنقسم البرامج إلى: برامج أنظمة التشغيل Operating Systems والبرامج التطبيقية Application Programs وسيكون حديثنا هنا منصبًا على هذا النوع الأخير من البرامج (البرامج التطبيقية) وبخاصة التي أُعدت للأطفال.

يعمل مخرجو برامج الأطفال الإلكترونية، على تحويل المادة المكتوبة للأطفال إلى مادة إلكترونية نابضة بالحياة والجاذبية والحركة عن طريق توزيع الوحدات المختلفة على الصفحة الإلكترونية الفارغة إلى لوحات فنية تنبض بالجمال والمعنى بما يتناسب مع قدرات الأطفال على استخدام حواسهم المختلفة وخاصة العين، والأذن، واللمس. ويجب المحافظة على عنصر التوازن، سواء كان متماثلا أو متباينا في الصفحة الإلكترونية، فضلا عن المحافظة على عنصر الإيقاع الذي يسهل انتقال عيني الطفل في مختلف إرجاء الصفحة، وعنصر اللون الذي يميز بين المكونات ويبرز العناصر، ويسهل من إدراك العلاقات، ويسهم في جذب الانتباه والتشويق.

أيضا يستطيع مخرجو البرامج الإلكترونية استخدام المؤثرات البصرية، والخدع السينمائية، وتوزيع الإضاءة، ومزج الصور، واستخدام الصوت البشري، وأصوات الحيوانات والطيور والمياه ... الخ، مثل زئير

---

[1] ـ *الحاسب والتعليم*. ص ٣٧.

الأسد، ونهيق الحمار، ونقيق الضفدع، وعواء الذئب، وخرير المياه، وحفيف الريح، وسقسقة العصفور، وهزيم الرعد... الخ [1].

***

لنأخذ الآن مثالا في كيفية إخراج برنامج ديني أو إسلامي إلكتروني، وسنقارن في هذا المثال بين التخطيط الورقي للبرنامج كما قدمـــه د. حســـن شحاته (مدير مركز تطوير التعليم الجامعي بجامعة عين شمس بالقاهرة) ود. وضحى السويدي (أستاذة التربية الإسلامية في جامعة قطر) في كتابهما "تعليم الإسلام للأطفال ــ دليل لمعلمي التربية الإسلامية" [2] وكيف قامت "صخـــر" من خلال برنامجها "رحلة إلى مكة" بإخراج برنامج مماثل، ولكن بالصيغـــة الإلكترونية.

في هذا الكتاب وُضِعَ تصور أو دليل يكون مرشدا وهاديـــا لمعلمـــي التربية الإسلامية في ضوء مفهوم عملية التدريس التـــي تشمـــل التخطيـــط، والتنفيذ، والتقويم. وقد روعي في ذلك تقديم أُطُر كبرى، وأُطُر صغرى يسير خلالها المعلم في مرحلة ما قبل التدريس، وأثناء التدريس، وفي مرحلة ما بعد التـــدريس، وتم تزويد المعلم بالبيانات اللازمة ليحقق أهدافه. والدليـــل تبعـــا لذلك يلتزم في كل وحدة دراسية بالعناصر التالية: مقدمة الوحدة، وخلفية كـــل درس، ثم مربع يتضمن (الزمن اللازم للتدريس، ومكان التدريـــس، والمـــواد التعليمـــية اللازمة للتدريس، والمفردات الجديدة للدرس) وينتقل الدليـــل بعـــد ذلك لعرض أهداف الدرس، واستراتيجيات التدريـــس التـــي تشمـــل (تهيئـــة التلاميذ، وتقديم الدرس، والتقويم) كما يتعرض الدليل بعـــد ذلـــك للأنشطـــة

---

[1] ــ انظر: معجم *الأصوات في اللغة العربية*. حميد السيد رمضان، وعدنـــان كـــرم. دمشـــق: دار طـــلاس للدراسات والترجمة والنشر، ١٩٩٣.

[2] – القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب، ١٩٩٦.

الإضافية لمراعاة الفـروق الفردية، وأخيرا تقديم الوحدة. وبهذا كلــه يرســم الدليل خطة تربوية حديثة للمعلم، مزوّدا إياه بالتطبيق الواضح لــهذه الخطــة عبر كتاب "الإسلام للأطفال" الصادر عن المؤسسة الإسلامية بالمملكة المتحدة عام ١٩٩٠.

يقــول المؤلفان عن كتاب "الإسلام للأطفال" إنه يتضمن حديثاً عــن الإيمان، والإسلام، والتقوى وآداب المعاملة، وألعاب وألغاز، وكلمة للآبـــاء. وهو كتاب يهم الأطفال في المرحلة العمرية من ست سنوات إلى اثنتي عشرة سنة، كما يهم الآباء والمعلمين، ويتضمن قصص الأنبيـــاء، ويقــدم مفــاهيم إسلامية مثل الشهادة والصلاة والــصوم والزكاة والحج، من خلال حكايـــات شيقة تعلمهم كل ذلك. كما أن الكتاب يؤكد على التعليم الديني الإسلامي مـــن خلال القيام بأنشطة ومهارات مثل الألغاز والصـــور والكلمـــات المتقاطعـــة والتلوين وصنع بعض الألعاب. إنه يهدف إلى إطلاع الأطفال علـــى المعنـــى الأعمق للحياة والعالم من حولهم (أي تثقيفهم وتأديبهم)، والأخذ بأيديهم إلـــى الطريق الذي يؤدي إلى تنمية متكاملة لكافة جوانب الشخصية، وعن طـــريق مساعدة الأطفال على التصدي لمشكلات الحياة الشخصية والاجتماعية، وفوق ذلك كله تقديم عـــقيدة حية قوية والتزاما وشعورا بالثقة وحماسا للكفاح ممـــا هو متأصل في الإسلام.

درس الحج

في الدرس رقم (٩) من الوحدة الثانية (الإسلام) وهو درس الحج (ص ص ١٠٩ ــ ١١٠) يكون الدرس على النحو التالي:

*** خلفية**

تعلّم التلاميذ من أركان الإسلام الشهادة، وإقامة الصلاة، وإيتـــاء الزكـــاة، وصيام رمضان. ويتناول هدا الدرس الركن الخامس من أركان الإسلام، وهو حج بيت الله الحرام.

الزمن: ٤٠ دقيقة (حصة واحدة).

المكان: الفصل، أو المسجد.

مفاهــيم جديدة: مفهوم الحج ــ مناسك الحــج ــ بنــاء الكعبــة ــ شروط الحج.

المواد التعليمية المطلوبة:

ــ صفحات الكتاب من ص ١٢٥ ــــ ١٢٨

ــ صور المسلمين وهم يحجون في مكة المكرمة.

* **أهداف الدرس**

في نهاية هذا الدرس يكون التلميذ قادرا على أن:

١ ــ يعرف مفهوم الحج ومناسك الحج، وبناء الكعبة.

٢ ــ يقدر هذا الركن من أركان الإسلام.

* **استراتيجيات الدرس**

١ ــ تهيئة التلاميذ

* **اعرض صورة المسلمين وهم يحجون بمكة المكرمة.**
* **اسأل التلاميذ عن مضمون الصورة.**

٢ ــ عرض الدرس

* **يلخص المعلم لتلاميذه مفهوم الحج ومناسكه وشروطه.**
* **يطلب من التلاميذ قراءة النص من الكتاب قراءة صامتة.**
* **يقدم الأسئلة التالية إليهم:**

ــ لماذا يذهب المسلمون من كل مكان إلى مكة؟

ــ ما أهم أعمال الحج؟

ــ ما الذي ذكرت العمة فاطمة أنه صواب؟

ــ من بنى الكعبة في مكة؟

ــ لماذا نعتقد في الله؟

ــ كيف عرفنا الحج باعتباره ركنا من أركان الإسلام؟

ــ لماذا لم يحج حسن مثل عمه إسماعيل وعمته فاطمة؟

* يناقش الأسئلة مع التلاميذ

٣ ــ التقويم

* يطلب من التلاميذ وصف الصورتين اللتين في الكتاب.

* يسأل التلاميذ عما استفادوه من هذا الدرس.

هذا هو درس الحج كما جاء في دليل تعليم الإسلام للأطفال، فكيف جاء الدرس نفسه تقريبا من خلال برنامج إلكتروني، قدمته شركة صخر للحاسب، بعنوان "رحلة إلى مكة"؟

رحلة إلى مكة

*** يبدأ برنامج رحلة إلى مكة بصوت التلبية (لبيك اللهم لبيك. لبيك لا شريك لك لبيك. إن الحمد والنعمة لك والملك) ويصاحب ذلك خريطة خضراء للعالم، ينبعث من وسطها، وبالتحديد من موقع مكة المكرمة على الخريطة، شعاع دائري (أو ضوء) يأخذ في الاتساع تدريجيا لينير العالم يمينا ويسارا وجنوبا وشمالا. وفي أسفل الشاشة تظهر الآية الكريمة ﴿وأذِّن في الناس بالحج يأتوك رجالا وعلى كل ضامر يأتين من كل فج عميق﴾ مع تلاوة صوتية لها.**

* بعد ذلك تظهر تلقائيا الشاشة الثانية (أو الشاشة الرئيسية) وبها عدة أقسام: ١ ــ الحج شروطه وأحكامه ٢ ــ حج الإفراد ٣ ــ حج القِران ٤ ــ حج التمتع ٥ ــ العمرة ٦ ــ زيارة المدينة ٧ ــ المسابقة ٨ ــ خروج من البرنامج (على شكل طريق متعرج داخل دائرة) ٩ ــ اللغة (للاختيار، بالضغط عن طريق الفأرة، بين اللغة العربية، أو اللغة الإنجليزية) ١٠ ــ

علامة استفهام داخل دائرة (عند الضغط بالفأرة عليها تفتح لك صفحة مساعد رحلة إلى مكة).

ويلاحظ أنه عند تحريك مؤشر الفأرة على كل قسم أو ركن من الأقسام أو الأركان العشرة السابقة، تضيء صورة لمعلم أو مشهد من مشاهد الحج، وعند وضع المؤشر على ركن أو قسم الخروج، أو علامة الاستفهام، تضيء الدائرة التي بها كلمة خروج، أو علامة الاستفهام.

وفي حالة الرغبة في الدخول إلى قسم أو ركن من هذه الأقسام أو الأركان العشرة، فما عليك سوء الضغط بزر الفأرة الأيسر على القسم أو الركن الذي اخترته، لتنفتح لك شاشة جديدة يتفرع عنها عدة صفحات تخص القسم أو الركن الذي ضغطت عليه من قبل.

أما إذا رغبت في التعرف على كل قسم قبل الدخول إليه، فعليك في هذه الحالة الذهاب إلى دائرة علامة الاستفهام بالشاشة الرئيسية وتضغط عليها وسوف تحيلك إلى صفحة مساعدة البرنامج رحلة إلى مكة. حيث نجد المحتويات التالية:

محتويات مساعدة رحلة مكة

ينقسم البرنامج إلى سبعة أقسام [الحج (شروطه وأحكامه) حج الإفراد - حج القِران - حج التمتع - العمرة - المدينة - المسابقة].

يختلف الجزء الأخير (المسابقة) عن الأجزاء الأخرى في أنه يزودك بمعلومات قيمّة، ولكن في إطار مسابقة.

كيف يمكن ...

استخدام الحج (شروطه و أحكامه).

استخدام قسم حج الإفراد.

استخدام قسم حج القِران.

استخدام قسم حج التمتع.

استخدام قسم العمرة.

استخدام قسم المدينة.

استخدام قسم المسابقة.

استخدام تغيير اللغة.

* **استخدام قسم الحج (شروطه وأحكامه)**

الهدف من هذا القسم تعريف المستخدم بشروط الحج وأحكامه من خـــلال عدة موضوعات.

اضغط أيقونة الحج (شروطه وأحكامه) من شاشة البرنامج الرئيسية، سوف تظهر شاشة الحج، وبها أيقونات القاموس، والصـــوت، والمـــساعدة، وأيقونة الخروج، وكذلك أيقونة الفهرس الذي من خلاله سوف تتعرف علـــى الموضوعات المختلفة لهذا القسم.

يـــُوجد على جانبي مربع الموضوع سهمان لتغيير الموضوعات إمـــا للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحات – والذي تعرف من خلاله عدد الصفحات بالموضوعات المخـــتلفة – للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات مكتوبة أســـفل الشاشـــة، حســـب اللغـــة المختارة (العربية أو الإنجليزية).

موضوعات الحج هي: مناسك الحج، أنواع الحج، تعريـــف الحـــج، شروط الحج، النيابة في الحج.

* **استخدام قسم حج الإفراد**

الهدف من هذا القسم تعريف المستخدم بمعنى حج الإفراد، وبعـــض الموضوعات الأخرى المتصلة به.

اضغط أيقونة حج الإفراد من شاشة البرنامج الرئيسية، سوف تظـــهر الشاشة الخاصة به، وبها أيقونات القاموس، والخروج، والصوت، والمساعدة،

والفهرس الذي من خلاله سوف تتعرف على الموضوعــات المختلفــة لــهذا القسم.

يُوجد على جانبي مربع الموضع سهمان وذلك لتغيير الموضوعـــات إما للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحـــات - والـــذي تعرف من خلاله عدد الصفحات بالموضوعات المختلفة - للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات مكتوبة أسفل الشاشة.

موضوعات حج الإفراد هي: معنى حج الإفراد، أعمال الحج، الميقات الزماني، الميقات المكاني، الإحرام، محظورات الإحرام، الفدية، التلبية، دخول مكة، أنواع الطواف، كيفية الطواف، شرح الطواف، ماء زمـــزم، الســعي، الوقوف بعرفة، الصلاة في نمرة، النزول إلى المزدلفة،

منى ورمي الجمرات، التحلل الأصغـــر، طــواف الإفاضـــة، أيـــام التشريق، طواف الوداع، التحلل الأكبر، الصلاة في الحـــرم، خاتمـــة حـــج الإفراد.

*** استخدام قسم حج القِران**

الهدف من هذا القسم تعريف المستخدم بمعنــــى حـــج القِــران، وبعـــض الموضوعات الأخرى المتصلة به.

اضغـــط أيقونة حج القِران من شاشة البرنامج الرئيسية، سوف تظهر الـــشاشة الخاصة به، وبـــها أيقونـــات القـــاموس، والخـــروج، والصـــوت، والمساعدة، والفهرس الذي من خلاله تتعرف على الموضوعات المختلفة لهذا القسم.

يـــُوجد على جانبي مربع الموضوع سهمان لتغيير الموضوعات إمـــا للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحات - والـــذي مـــن خلاله تعرف عدد الصفحات بالموضوعات المختلفة - للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات أسفل الشاشة.

موضوعات حج القِران هي: معنى حج القِران، أعمال الحج، الميقات الزماني، الميقات المكاني، الإحرام، محظورات الإحرام، الفدية، التلبية، دخول مكة، أنواع الطواف، كيفية الطواف، شرح الطواف، ماء زمزم، السعي، نهاية عمرة القِران، الوقوف بعرفة، الصلاة في نمرة، النزول إلى المزدلفة، منى ورمي الجمرات، الهدي، التحلل الأصغر، طواف الإفاضة، أيام التشريق، طواف الوداع، التحلل الأكبر، الصلاة في الحرم، حجة الوداع، خاتمة حج القِرآن.

*** استخدام قسم حج التمتع**

الهدف من هذا القسم تعريف المستخدم بمعنى حج التمتع، وبعض الموضوعات الأخرى المتصلة به.

اضغط أيقونة حج التمتع من شاشة البرنامج الرئيسية، سوف تظهر الشاشة الخاصة به، وبها أيقونات القاموس، والخروج، والصوت، والمساعدة، والفهرس الذي من خلاله سوف تتعرف على الموضوعات المختلفة لهذا القسم.

يُوجد على جانبي مربع الموضوع سهمان، لتغيير الموضوعات إما للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحات – والذي تعرف من خلاله عدد الصفحات بالموضوعات المختلفة – للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات مكتوبة أسفل الشاشة.

موضوعات حج التمتع هي: معنى حج التمتع، أعمال الحج، الميقات الزماني، الميقات المكاني، الإحرام، محظورات الإحرام، الفدية، التلبية، دخول مكة، أنواع الطواف، كيفية الطواف، شرح الطواف، ماء زمزم، السعي، الإحرام لحج التمتع،الوقوف بعرفة، الصلاة في نمرة، النزول إلى المزدلفة، منى ورمي الجمرات، هدي التمتع، التحلل الأصغر، طواف الإفاضة، أيام

التشريق، طواف الوداع، التحلل الأكبر،الصلاة في الحرم،خاتمة حج التمتـــع.

* استخدام قسم العمرة

الهدف من هذا القسم تعريف المســـتخدم بمعنـــى العمـــرة، وبعـــض الموضوعات الأخرى المتصلة بها.

اضغط أيقونة العمرة من شاشة البرنامج الرئيســـية، ســـوف تظـــهر الشاشة الخاصة بها، وبها أيقونات القاموس، والخروج، والصوت، والمساعدة، والفهرس الذي من خلاله سوف تتعرف على الموضوعـــات المختلفـــة لـــهذا القسم.

يُـــوجد على جانبي مربع الموضوع سهمان، لتغيير الموضوعات إما للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحات – والذي تعرف من خلاله عدد الصفحات بالموضوعات المـــختلفة – للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات مكتوبة أسفل الشاشة.

موضوعات العمرة هي: معنى العمرة، حكم العمرة، أعمال العمِـــرة، الميقات المكاني، الإحرام، محظورات الإحرام، الفدية، التلبية، دخول مكـــــة، طواف العمرة، كيفية الطواف، شرح الطواف، ماء زمـــزم، الســـعي، إتمـــام العمرة، خاتمة العمرة.

* استخدام قسم زيارة المدينة

الهدف من هذا القسم تعريف المستخدم بآداب وواجبـــات زيـــارة المدينـــة المنورة حيث توجد مقابر الشهداء.

اضغط أيقونة المدينة من شاشة البرنامج الرئيســـية، ســـوف تظـــهر الشاشـــة الخاصة بها، وبـــها أيقونـــات القـــاموس، والخـــروج، والصـــوت، والمساعدة، والفهرس الذي من خلاله سوف تتعـــرف علـــى الموضوعـــات المختلفة لهذا القسم.

يُوجد على جانبي مربع الموضوع سهمان وذلك لتغيير الموضوعات إما للأمام أو للخلف. وكذلك يُوجد سهمان بمربع عدد الصفحات – والذي تعرف من خلاله عدد الصفحات بالموضوعات المختلفة – للانتقال من صفحة إلى أخرى. تظهر تفاصيل الموضوعات مكتوبة أسفل الشاشة.

موضوعات المدينة هي: زيارة المدينة، آداب الزيارة، واجبات الزائر، المزارات : مسجد قباء، المساجد السبعة، المدافن ومقابر الشهداء، جبل أحد، نهاية زيارة المدينة.

* **استخدام قسم المسابقة**

عند اختيار قسم المسابقة – بالضغط عليه بزر الفأرة – من الشاشة الرئيسية. ستظهر شاشة المسابقة. اضغط زر الفأرة مرة واحدة لتدخل في سياق المسابقة فترى المضيف يرحب بحجاج بيت الله الحرام، ويطلب إدخال اسمك .

* أدخل اسمك في مربع الاسم، واضغط "تم" .

يطلب المضيف قبل إقلاع الطائرة أن تجيب عن بعض الأسئلة الموجودة يمين الشاشة.

ومن هذه الأسئلة:

ـ مناسك الحج تمتد:

- لسبعة أيام
- لخمسة أيام

ـ كان الحج في الجاهلية يقتصر على:

- السعي والوقوف بعرفة
- الطواف

ـ حاول أبرهة هدم الكعبة في:

- عام المجاعة

o عام الفيل

ــ طول الطريق من جدة إلى المدينة:

o ٥٠٠ كيلو متر

o ٣٩٦ كيلو مترا

ــ عاشر المبشرين بالجنة، هو:

o سعيد بن زيد

o عمرو بن العاص

o خالد بن الوليد

* اضغط بزر الفأرة على الإجابة الصحيحة بوضع علامة تحديد أمامها، ثم اضغط "تم".

تحسب كل إجابة صحيحة بعشر نقاط على مدى خمسة أسئلة وفي حالة الإجابة عن ثلاثة أسئلة صحيحة متتالية تحصل على خمس عشرة نقطة إضافية، ثم تظهر خريطة مواقيت الإحرام، حدد الميقات المناسب بوضع علامة تحديد بجانبه ثم اضغط السهم أقصى اليمين أسفل الشاشة لتظهر طائرة تمر بالميقات الذي تم تحديده، ومنه إلى جدة، ثم يظهر المضيف مرة أخرى ويطلب منك الإجابة عن بعض الأسئلة قبل الهبوط .

* اضغط بزر الفأرة على الإجابة الصحيحة بوضع علامة تحديد أمامها،ثم اضغط "تم" .

تهبط الطائرة في المطار وبعد نزول الحجاج تحمل العربة السادة الحجاج إلى الحرم، ويبدأ شرح تفصيلي عن الحج، وكيفية أدائه، ويتخلل ذلك بعض الأسئلة التي يطرحها عليك المضيف لتجيب عليها، وتكمل رحلتك، ولكن في حالة ما إذا أخطأت في الإجابة عن ١٠ أسئلة من الأسئلة الموجودة طوال الرحلة، ترجع مرة أخرى إلى الشاشة الرئيسية للبرنامج دون استكمال الرحلة، وعليك البدء من جديد .

يمكنك استخدام أيقونات الصوت، والمساعدة، والخروج في أي وقت، وكلما احتجت لذلك .

*** استخدام تغيير اللغة**

يمكنك تغيير لغة البرنامج (من العربية إلى الإنجليزية، وبالعكس) بالضغط على زر "اللغة" أسفل القائمة الرئيسية.

*** الصوت**

إذا أردت سماع الآية القرآنية أو نص الحديث الشريف اضغط على أيقونة الصوت (وهي موجودة على شكل شريط كاسيت أسفل الصفحة الإلكترونية).

*** الفهرس**

يمكنك معرفة عدد موضوعات كل قسم من أقسام البرنامج على حدة من خلال الفهرس، الذي تجده أسفل الشاشة (على شكل كتاب مفتوح) في كل قسم وموضوع من البرنامج. كما أنه يسهل عملية الانتقال من موضوع إلى آخر داخل القسم الواحد.

استخدام الفهرس: اضغط أيقونة الكتاب المفتوح الموجودة أسفل الشاشة، تظهر لك شاشة الفهرس، وبها موضوعات مختلفة عن أحد الأقسام. للخروج من شاشة الفهرس، فقط اضغط "إلغاء".

*** القاموس**

يستخدم قاموس الحج لمعرفة كل شيء يتعلق بالحج والعمرة. يتكون القاموس من عدة موضوعات مثل: أيام التشريق، السعي، المروة، مقام إبراهيم، يوم النحر... وما إلى ذلك من الموضوعات الأخرى.

اضغط عنوان أيٍّ من العناوين الموجودة بالقاموس للانتقال إلى الصفحة الخاصة به، أو اضغط أحد طرفي القاموس اليمين أو اليسار للانتقال

من صفحة سابقة إلى صفحة تالية أو العكس. للرجوع إلى صفحة القـــاموس الرئيسية، اضغط أيقونة الكتاب المغلق أسفل الشاشة.

للخروج من القاموس، اضغط أيقونة الخروج أقصى اليسار أسفل الشاشة.

*** الحصول على مساعدة**

يمكنك الحصول على مساعدة في أي وقت أثناء استخدام البرنامج بأقسامه السبعة.

للحصـــول على مساعدة، اضغط الأيقونة التي على شكل علامة اســـتفهام أسفل الشاشة.

*** الخروج**

بعد الانتهاء من عرض شرح القسم السابق، يجب الرجوع إلى شاشة البرنامج الرئيسية لاختيار قسم آخر.

للانتقال إلى القسم التالي: اضغط الأيقونة أسفل الشاشة على شكل الطريــق للرجوع إلى الشاشة الرئيسية، أو للخروج من البرنامج.

*** سنتجول الآن في قسم الحج (شروطه و أحكامه) كمثال لبقية الأقسام:**

تنقسم الصفحة الإلكترونية في هذا القسم إلى قسمين، القســـم الأيمـــن يحتوي عادة على آية قرآنية داخل مربع ذي إطار مزخرف، وعند الضغـــط على أيقونة الصـــوت نسمع تلاوة لها، والقسم الأيســـر يحتوي عـــادة علـــى صورة غير متحركة، لمعلم من معالم مكـــة المكرمـــة، أو لأحـــد المشـــاعر المقدسة، أو لجمع من الحجيج.

الصفحة الأولى تحتوي على الآية ٩٧ من سورة آل عمران، وصورة لمسجد مرسومة بخط اليد، كتب على قبته عبارة "أركان الإسلام" وأسفل القبة عبارة "بني الإسلام على خمس" ثم خمسة أعمدة تحمل قبة المســـجد، وكتـــب على كل عمود ركن من أركان الإسلام الخمسة: الشهادتان، إقام الصلاة، إيتاء الزكاة، صوم رمضان، حج البيت.

الصفحة الثانية: الآية ٢٧ من سورة الحج، وصورة من معالم مكة.

الصفحة الثالثة: الآية ٩٧ من سورة آل عمران، وصورة لجبل عرفات.

الصفحة الرابعة: خريطة طبيعية للشعائر المقدسة يظهر في أرجائها عرفات، ومزدلفة، ومنى، ومكة المكرمة، والبيت الحرام.

الصفحة الخامسة: صورة لمجموعة من الحجيج.

وأسفل كل صورة من الصور السابقة تظهر أيقونات الصوت على شكل (شريط الكاسيت) والفهرس على شكل (الكتاب المفتوح) والقاموس، والمساعدة، والخروج.

***

هذا هو ــ باختصار ــ برنامج "رحلة إلى مكة" الذي من الممكن أن يتعلم منه ويتثقف من خلاله الكبار والصغار معا، كلٌ حسب ما يستطيع أن يأخذ منه. وأعتقد أن هذا البرنامج إذا عُرض على تلاميذ المدارس مع الدرس السابق الذي وضع خطوطه وملامحه كل من الدكتور حسن شحاته، والدكتورة وضحى السويدي في كتابهما السابق الإشارة له، فإن أطفالنا سيستفيدون كثيرا.

خصائص البرنامج الإلكتروني الموجه للأطفال

هناك بعض السمات والخصائص التي يحب أن تتوافر في كل برنامج يكتب للأطفال سواء كان تثقيفيا أو ترفيهيا أو تعليميا، منها:

١ ــ سهولة الاستخدام، والفتح والإغلاق، والانتقال بيسر من صفحة إلى أخرى، ومن تطبيق إلى آخر.

٢ ــ تمتُع البرنامج بواجهات رسومية ملونة وذات جاذبية وزخارف محببة.

٣ ــ تصميم الرسومات والأشكال والخرائط بطريقة جيدة، ومناسبة لمحتوى البرنامج.

٤ ــ يعد تنظيم شاشة العرض من أهم صفات البرامج الجيدة، وفي حالة تقسيم الشاشة ــ كما رأينا في برنامج "رحلة إلى مكة" ــ يجب أن تكون حدود التقسيم واضحة ومميزة عن بعضها البعض.

٥ ــ أن يكون البرنامج مناسبا من الناحية الأخلاقية، وعلى حد تعبير المغيرة "برنامج مؤدب، أي خال من الكلمات النابية أو الوحشية التي ترد كثيرا في الألعاب مثل: اقتل، هاجم، دمر ..." [١].

٦ ــ أن يساعد البرنامج الطفل على التفكير، واتخاذ قرارات معينة.

٧ ــ أن يساعد البرنامج الطفل على إنماء حصيلته اللغوية، إذ إن الحصيلة اللغوية الثرية تمهد له إدراكا وفهما أدق.

٨ ــ لا بأس أن يكون البرنامج بأكثر من لغة ــ العربية والإنجليزية على سبيل المثال ــ وهذا الأمر يساعد الطفل على تعلم لغة أخرى إلى جوار لغته العربية، بطريقة سهلة وبسيطة ومحببة، ودون أن يشعر أنه (يتعلم) تلكَ اللغة.

وفي حالة اعتماد اللغة العربية، يجب التوسل باللغة الفصحى المبسطة التي تتلاءم مع قاموس الطفل اللغوي في سني عمره المختلفة، والابتعاد عن اللهجات العامية، لأننا نطمح من وراء أي برامج إلكتروني إلى إثراء لغة الطفل العربية.

٩ ــ تجنب التشويش في دلالات الألفاظ أو الصور المستخدمة في البرنامج، ويحدث هذا التشويش غالبا عند استخدام كلمات لا يتسع لها قاموس

---

[١] - *الحاسب والتعليم*. ص١٥٢.

الأطفال اللغوي، أو عند استخدام تعبيرات أو رسوم تجريدية، أو تعبيرات ورسوم لا يقوى بعض مستويات الأطفال الإدراكية على فهمها.

١٠ ــ يجب أن يحرص البرنامج على أن يوفر للأطفال خبرات بديلة عن الخبرات الواقعية من خلال تكوين مدركات مختلفة اعتمادا على الكلمات والصور والرسوم والأصوات، وكل ما يجسد المعاني والمواقف.

١١ ــ تقديم الإمتاع الفكري والوجداني للطفل. وإشعاره بأنه طفل ذكي باستمرار. فالطفل لو أحس أن البرنامج الذي يتعامل معه، يشعره بالتقصير أو يتهمه بالغباء لتركه على الفور ولن يعود إليه ثانية، وفي الوقت نفسه إذا طرح البرنامج على الطفل مشكلات يرى أنها أقل من مستواه العقلي سيكون مدعاة لاستخفاف الطفل به، وإذا طرح البرنامج مشكلات تفوق مستوى الطفل بكثير فإن الطفل سيشعر بالإحباط، لأنه غير قادر على حل المشكلة التي يتحدث عنها البرنامج، وهنا يكون البرنامج متعدد المستويات ذا فائدة كبرى لأعمار مختلفة، ومستويات عقلية وإدراكية متباينة.

١٢ ــ أن يراعي مصممو البرنامج درجة نمو الطفل من النواحي الاجتماعية والعاطفية والعقلية، وأن يكون من بين أهدافه الأساسية إنماء هذه النواحي.

١٣ ــ تجنب حشر أذهان الأطفال بالمعلومات، فحفظ المعلومات في حد ذاته لا قيمة كبيرة له، مادامت المعلومات عرضة للتغير، ومادام الكثير منها لا يرتبط بحياة الأطفال ارتباطا وثيقا. وفي هذا يقول الهيتي: "أثبتت بحوث عديدة أن حشر المعلومات في ذهن الطفل لا يشكل في الغالب صدى في نفسه، كما أن الطفل ينسى الكثير منها، ويمكنه أن يفهمها كمعلومات دون فهم ما تنطوي عليه من أفكار. وليس صحيحا ما كان شائعا أن مرحلتي الطفولة المبكرة والمتوسطة هما فترة تخزين للمعلومات والأفكار الجاهزة بسبب ما

للطفل فيهما من قدرة كبيرة على التذكر، إذ ثبت أن الطفل قادر خلالهما على التفكير في حدود مستوى نموه" (1).

١٤ ــ الابتعاد عن التلقين أو التعليم المباشر، وعن فكرة أن هذا البرنـــامج هو برنامج تدريســـي، وإن كان كذلك، حتى يقبل عليه الطفـــل بكـــل شـــوق ولهفة، فيتعلم منه، دون أن يشعر، ويكتسب معلومات جديدة بطريقـــة غـــير مدرسية، ذلك أن الطفل ينفر من البرامج التي تحمل الصبغة التعليمية البحتة، ويكره التلقين والوعظ المباشر.

١٥ ــ إن الصور والرسوم التي يتوسل بها البرنامج لابد أن يكون لها قيمة جمالية وتذوقية، بالإضافة إلى القيمة الثقافية. فهي تستطيع أن تـــثري قـــدرة الطفل على التخيل والنقد وروح المرح، إذا كانت تشكل مع المادة المكتوبـــة والمقروءة في البرنامج وحدة متكاملة.

١٦ ــ الاعتماد على الإيقاع السريع الذي يتناسب مـــع الحركـــة الدائبـــة للطفل. فالحركة تعتبر عنصرا من عناصر الجاذبية والتشويق، وهي فضـــلا عن ذلك تضفي على البرنامج أفكارا وأبعادا جديدة، فضلا عن أنها تثير انتباه الأطفـــال، فهم يريدون للأشياء أن تتحرك، وهم لا يطيلـــون التمعـــن فـــي مشـــهد يظهر فيه أسد واقف على سبيل المثال، إنهم في هذه الحالة يقولـــون: اقفز، تحرك، إزأرْ .

١٧ ــ الاهتمام بالألوان، فالألوان تؤدي دورا مهما في تحقيـــق الانســـجام والتوازن في الأشكال، في عين الطفل وفي كسب انتباهه، وفي إرضاء ميلـــه نحو ألوان معينة يحبها.

---

1 - *ثقافة الأطفال*. ص ٩٧.

١٨ ــ التوسل بالأصوات الإنسانية، وبأصوات أخرى غير إنسانية، كأصوات الحيوانات والطيور والماء ... أو عمل مؤثرات صوتية إضافة إلى الموسيقا والغناء، الأمر الذي يضفي على البرنامج المقدم بهجة وثراء.

١٩ ــ تقديم الوجبة الثقافية المتنوعة حتى لا يشعر الطفل بالملل جراء التكرار.

٢٠ ــ يجب أن يخضع البرنامج ــ أي برنامج ــ لإشراف فريق يتكون من عدد من علماء النفس، والمربين التربويين، والأدباء المتخصصين في أدب الأطفال، قبل أن يخضع إلى فريق التقنيين والإداريين والتجاريين. وفي جميع الأحوال يجب على من يشارك في صنع البرنامج سواء بالكتابة أو التنفيذ أن يكون ملما بالاعتبارات النفسية والتربوية للأطفال.

٢١ ــ تجنب الأخطاء في المعلومة العلمية المقدمة للطفل في البرنامج.

٢٢ ــ أن يصمم البرنامج بطريقة تثير انتباه الطفل، وتثير الحاجات الشخصية فيه.

٢٣ ــ يجب أن يساعد البرنامج الطفل على التدرج في اكتساب المهارات.

٢٤ ــ أن يكون البرنامج نافذة للطفل، يطل منها على عالم واسع من العلم والفن والفكر والمعرفة والمتعة والترفيه والتسلية.

٢٥ ــ يفضل ــ في بعض البرامج ــ أن يحدد البرنامج الفترة العمرية التي يتوجه بها للطفل.

٢٦ ــ يجب أن يسهم البرنامج في إعداد الطفل إعدادا إيجابيا، وأن يوقظ فيه مواهبه واستعداداته، ويقوي فيه ميوله وطموحاته، ويفتح أبواب التفكير والابتكار والإبداع.

٢٧ ــ يجب أن يوفر البرنامج عنصري الإثارة والتشويق، وعنصر التحدي المتدرج، أي من الأسهل إلى الأصعب، وبخاصة في برامج الألعاب.

٢٨ ــ يجب أن يتوافر في البرنامج عنصرا الثواب والعقاب.

٢٩ ــ البعد عن السذاجة والأفكار البالية التي قد يسخر منها الطفل، كونه يعرفها مسبقا قبل أن يقدمها له البرنامج.

٣٠ ــ يساعد البرنامج الناجح على تحقيق ما يسمى بأدب الاستماع والرؤية، أو حسن الإنصات والنظر عند الأطفال.

٣١ ــ يجب أن يسهم البرنامج في تدريب الأطفال على الطرق الصحيحة والمنظمة في التفكير، وأن يشيع بينهم قيم المرونة الفكرية من خلال العمل على تعميق وعي الأطفال بأن الأفكار ليست جامدة، بل هي عرضة للتغير.

٣٢ ــ من خصائص البرنامج التي تشترك مع خصائص الفيديو:

أ ــ جاهزيته للتشغيل عند الحاجة.

ب ــ إمكانية التقديم والإرجاع.

ج ــ إمكانية الإيقاف والتشغيل.

د ــ إمكانية تثبيت الصورة.

هـ ــ إمكانية نسخه إلا إذا كان محميا من قبل الشركة المنتجة.

٣٣ ــ وأخيرا، إذا كان خبراء الاتصال "يعتبرون أن التلفاز أكثر قدرة على إيصال الرسالة الاتصالية من الإذاعة لاعتماد التلفاز على الصورة والصوت معا، بينما تقتصر الإذاعة على الصوت، كما أن صحف وكتب الأطفال المصورة أكثر قدرة على تكوين المدركات من الصحف والكتب التي تعتمد على المادة المقروءة فقط" [1] فإن برامج الكمبيوتر الموجهة إلى الأطفال، سواء عن طريق الـ سي دي أو عن طريق شبكة المعلومات، تعد أكثر قدرة من التلفاز، لأنها تعتمد في قدرتها الاتصالية على الصورة والصوت

[1] – السابق. ص ٧٣.

والحركة، وخاصية الفيديو في الرجوع إلى الوراء والتقدم للأمام، والتثبيت والانتقال إلى أي صفحة إلكترونية يبحث عنها المستخدم، وإعادة الاستماع إلى الصوت أو الشرح عدد لا نهائي من المرات.

إن من أهم مميزات الأسطوانة المدمجة CD والأشرطة الممغنطة أنه يمكن إعادة سماعها مرات متعددة، وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل. إنها تجمع بين خاصية الكتاب، وشريط الفيديو، من الممكن لصاحبها أن يرجع إليها متى شاء مادامت في حالة سليمة، ولم يتم العبث بها، كما يمكنه أن يصطحبها معه إلى أي مكان فيه جهاز كمبيوتر متوافقَ مع جهازه، فيمكنه أن يصطحبها إلى صديق لديه جهاز مماثل، أو إلى النادي، أو إلى المدرسة. كما يمكن أن يجلس إليها في أي وقت من أوقات فراغه، سواء في نهاره أو مسائه، ومن هنا فإننا نتساءل هل سيحل الكمبيوتر الذي يتمتع بهذه الصفات محل الجدات والأمهات اللواتي كن يروين لأطفالهن وأحفادهن قصصَ وحكايات ما قبل النوم. هل سيصبح الكمبيوتر رفيق الطفل الذي لا يفارقه إلا عند خلوده إلى سريره أو مهاده ليستريح بعد أن لعب طوال النهار وتعلَّم وتثقَّف وقرأ وكتب واستقبل الآخرين عبر الشاشة، وأرسل ما يود إرساله إليهم ؟.

عيوب و قصور

على الرغم من كل المزايا والخصائص التي من الممكن أن يتمتع بها البرنامج الإلكتروني الناجح للأطفال ـ والتي ذكرنا بعضها آنفا ـ فإن هناك بعض نواحي العيوب أو القصور التي قد يكون من الصعب تلافيها، نذكر منها على سبيل المثال:

١ ـ لا شك أن اللعب يمثل مؤشرا قويا لصحة الطفل وحيويته ونشاطه وذكائه، ولكن الإدمان عليه يصبح ظاهرة ينبغي التعامل معها بحذر، وحكمة.

٢ ـ مازالت الأجهزة والبرامج باهظة التكاليف، قياسا إلى الكتب والمجلات الورقية، وبخاصة من حيث صيانتها والتدريب عليها.

٣ ـ قد يحتاج بعض الأجهزة والبرامج إلى معرفة تقنية معقدة في استخدامها وصيانتها.

٤ ـ قد يحدث لأي سبب نفور بين الطفل والجهاز، فلا يقترب منه، أو لا يجد المتعة التي يتوقعها منه. وتكون النتيجة السلبية التامة نحوه، بدلا من التجاوب المتوقع.



مواقع ومقاهٍ للأطفال



تنتشر مواقع ثقافة الطفل وألعابه الإلكترونية على نطاق واسع في شبكة الإنترنت. وتعد مواقع الألعاب على وجه الخصوص من "أكثر المواقع ازدحاما بحركة المرور، وتمتاز عن المواقع غير المختصة، برسومياتها الجذابة وتناولها لعالم ألعاب الكمبيوتر من كافة جوانبه"[1]. وتعد بعض هذه المواقع مفيدة ومسلية للأطفال (والكبار أيضا) والبعض الآخر غير كذلك. وفي هذا الفصل من البحث سنقوم بجولة على بعض المواقع المفيدة والجذابة من خلال بعض المجلات التي قامت بالزيارة العالمية إلى تلك المواقع، وحدثتنا عنها بأسلوب شائق وجميل.

*** صفحة الطفل www.kidzpage.com** ([2])

يهتم هذا الموقع بترفيه الطفل والأسرة معاً، وهو موقع تعليمي في المقام الأول، هدفه خلق جو من التواصل بين الآباء وأطفالهم من خلال توفير معلومات مسلية وثقافية، ونشاطات خلاقة تفيد الطفل. وتتميز الصفحة الرئيسية لهذا الموقع بالتصميم الجميل والألوان الجذابة للطفل، وبوجود بعض الصور المتحركة التي تجذب أنظار الأطفال.

ينقسم هذا الموقع إلى ثلاثة أقسام رئيسية، هي:

١ ـ KidzPage Library : مكتبة الطفل (وسبق أن تحدثنا عن هذا القسم أثناء تناولنا للمكتبات الإلكترونية).

٢ ـ KidzPage After School : وهذا القسم يهتم بمرحلة ما بعد الدراسة، أي فترة الإجازة الصيفية، حيث يقدم برامج تعليمية بطريقة مسلية تفيد الطفل من خلال مخيمات ومعسكرات صيفية.

---

١ – *إنترنت العالم العربي*. ع ٢، ص ٢٨.

٢ – *آفاق الإنترنت*. ع ٢، ص ٢٠.

٣ ـ KidzWork Publishing: وفي هذا القسم يمكن للطفل نشر موضـــوع أدبي أو فني أو حتى مشاريع خاصة بالمدرسة، حيث يعـــرض هــذا القســم الأعمال الفنية والقصص والأشعار التي كتبها الأطفال، ويقومون بعرضها في هذا الموقع لخلق جو من التواصل والتنافس بين الأطفال في مختلــف أنحــاء العالم.

* **القط "فيلكس" http://www.Felixthecat.com** [١]

يستطيع الزائر لهذا الموقع الإلمام بمعلومات تخص بدايات الشخصية الكرتونية المعروفة باسم القط "فيلكس" منذ عام ١٩٢٣ والإطلاع على تسلسل التطورات والتجديدات التي حدثت لهذه الشخصية.

كما يتحدث الموقع عن ظهور الفيلم الخاص بهذا القط عـــام ١٩٨٥. وهناك العديد من الإصـــدارات لهذه الشخصية الكارتونية في الكتب ومنتجات الكمبيوتر (ديسكات كمبيوتر). كما توجد صفحات تحوي صورا مختلفة لــــهذا القط مع كتابة تعليق فكاهي لكل صورة معروضة تُدخل البهجة والمرح فـــي نفوس الأطفال. كما يوجد في إحدى الصفحات أسئلة خاصة بشخصية القـــط "فيلكس" ولها عدة إجابات يحدد الزائر الإجابة الصحيحة منها، وفي النهايـــة يستطيع الحصول على الإجابات الصحيحة عند النقر على كلمـــة الأجوبـــة.

أيضا يوجد في هذا الموقع قصة بعنوان "قصة سمكة" يمكن للأطفـــال طباعتها وتلوين صورها بألوانهم المفضلة، من باب التسلية والترفيه.

* **الاهتمام بالأطفال www.kidscound.com**

تنتج إحدى الشركات التي أعلنت عن نفسها في هذا الموقـــع، مـــواد تربوية وتعليمية وترفيهية للأطفال، تهدف إلـــى تشجيـــع التفكـــير الإيجـــابي والتوعية باللياقة البدنية دون اللجوء إلى العنف. ومن ضمن منتجــــات هـــذه

---

[١] – السابق. ص ٢١.

الشركة موسوعة للطفل عندما تفتح بابها تستطيع استكشاف التـــاريخ القديـــم، وكـــذا التجول في الغابات. وتعلق مجلة "آفاق الإنترنت" على هـــذا "الموقـــع قائلة: "إنه موقع جيد لتســـويق مواد تعليمية وترفيهية لأطفالنا العرب، ولكـــن ننصح الآباء بالتأكد من خلو بعض أفلام الفيديو على هذه الصفحـــة ممـــا لا يريدون لأطفالهم الإطلاع عليه" [1].

*** كل شيء عن الأطفال www.akk.com**

يهتم هذا الموقع بالأبوين أكثر من الأطفال، حيث يوجد بـــاب لتعليـــم مختلف أفراد الأسرة كيف يتوقفون عن إضاعـــة الوقـــت أمـــام الإنـــترنت، ويبدءون في تحقيق الاستفادة الفعلية منها، وباب الأمومة أيضا يتميز بوجـــود نصائح لحل المشكلات الشائعة في كل منزل، وما قد تواجهه الأم من أحداث الحياة اليومية، وكيفية إدارة المنزل بدءا من المطبخ إلى فن تنسيق الحديقـــة، وباب لبرامج الكمبيوتر الخاصـــة بالأسرة واللعب وبرامج الأطفـــال، وآخـــر عن تجارب القراء مع أطفالهم وإرشادات المتخصصين عن كيفيـــة معاملـــة الطفل في المراحل المختلفة من العمر، وركن للكتب لكـــل أفـــراد الأســـرة لمختلف الأعمار والهوايات. ومما يجذب انتباه الأطفال وجود تشكيلة كبـــيرة من الكروت الملونة لكل المناسبات تحتوي على رسوم كاريكاتيرية وبعـــض الشخصـــيات المحببة لقلوب الأطفال يستطيعون إرسالها لأترابهم من خـــلال الصفحة. وتعلق "آفاق الإنترنت" على هذه الصفحة بقولها: "ليـــس فيـــها مـــا يخرج على مبادئنا في منطقتنا العربية".

*** منتزه الأسرة www.familysurf.com**

صُمم هذا الموقع من أجل قضاء وقت ممتـــع مـــع الأطفـــال داخـــل الأسرة، حيث يستطيع الأب أو الأم مشاركة الأطفال الكثير من المتعـــة فـــي

---

[1] – السابق. ص ٢٢.

"مركز أنشطة الأطفال" الذي يهدف إلى تثقيف الأطفال بشكل مسل ومتفاعل بين ألعاب الكمبيوتر والفوازير التي تهدف إلى تنمية ذكاء الطفل، وكذلك قوة الملاحظة والكلمات المتقاطعة. كما يتيح هذا الموقع للوالدين مشاركة أطفالهم تعلم الكمبيوتر وتطبيقاته. وعن هذا الموقع تقول مجلة "آفاق الإنترنت": "إنه مثالي للأسر العربية التي تحرص على متابعة الجديد في عالم الكمبيوتر ويريدون لأطفالهم أن تتسع مداركهم وتزداد ثقافتهم"[1].

*** ركن الأطفال www.worldkids.net**

هذا الموقع على شبكة الأطفال، يساعد الطفل على إيجاد صفحة منزلية خاصة به، وإرسال البريد الإلكتروني بمساعدة كل "متكلم" وكذلك المساهمة في الأخبار والفنون المتضمنة داخل شبكة الأطفال العالمية.

*** الأبوان في المنزل www.advicom.net/~jsm/moms**

يوجد في هذا الموقع باب للأطفال يستعرضون من خلاله الإنترنت استعراضا آمنا من خلال روابط لمواقع تتناول اهتمامات الأطفال في مراحلهم السنية المختلفة. وتدعو مجلة "آفاق الإنترنت" أطفالنا لزيارة الموقع والاستمتاع بالدخول من خلاله إلى الشبكة [2].

*** عالم ديزني www.disney.com**

يلتقي الطفل في هذا الموقع مع وجوه أبطال ديزني المشهورة في العالم كله. وبإمكانه النقر على وجه نجمه المفضل من هؤلاء الأبطال للحصول على المزيد من المعلومات والحقائق. والمزيد من الرسوم المتحركة والغناء [3].

---

[1] – السابق. ص ٢٣.

[2] – *آفاق الإنترنت*. ع ٣، ص ٢٣.

[3] – السابق. ع ١، ص٤٤.

* الفضاء الخارجي www.vsv.comkidship/index.html

موضوع "الفضاء الخارجي" موضوع جذّاب ومفرح، وسيجذب الأطفال الألعاب والتسلية المتوافرة على هذا الموقع. وغالبا ما سيزور الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين (٦ ــ ١٢ سنة) هذا الموقع للتسلية بألعاب الفيديو [١].

* موقع الجرو السعيد Happy puppy

يعرض هذا الموقع المتخصص قائمة كبيرة من ألعاب الكمبيوتر مرتبة أبجديا بكافة الألعاب المتوافرة لديه. وإذا انتقل المستخدم إلى إحداها، سيتمكن من قراءة تفصيلات عنها، وبيئة تشغيلها، وصورة ملتقطة لها، وهو ما لا يتوافر في معظم المواقع الأخرى. أيضا يستطيع المستخدم جلب اللعبة إلى جهازه الشخصي. وبالإضافة إلى هذا يتضمن الموقع قائمة تُحدَّث أسبوعيا بالألعاب العشرة الأولى مرتبة حسب عدد مرات جلبها من الموقع. كما يوفر الموقع مراجعات للألعاب مأخوذة من المجلات المتخصصة في ألعاب الكمبيوتر، ومراجعات للتجهيزات اللازمة للألعاب، وإمكانية "الدردشة" حول كل ما يرتبط بعالم الألعاب المثير، والعديد من الخدمات الأخرى [٢].

* موقع بقعة الألعاب Games Spot

موقع جيد التصميم، وتنقسم الألعاب فيه إلى فئات متعددة. وعند اختيار المستخدم للعبة ما يستطيع قراءة مراجعة مفصلة عنها، والعديد من الحيل والنصائح المرتبطة بطريقة لعبها، كما يستطيع رؤية العديد من اللقطات لها، وتقييما لمستواها، مما يجعل هذا الموقع من أعمق المواقع المختصة بألعاب الكمبيوتر [٣].

---

[١] – السابق. ص ٤٩.

[٢] – *إنترنت العالم العربي*. ع ٢، ص ٢٨.

[٣] – السابق.

* أطفال المستقبل www.cyberkids.com

ينشى هذا الموقع مجتمعا عالميا متفاعلا للأطفال (٦ ــ ١٢ سـنة)، حيث يتعارفون ويتعاونون فيما بينهم، ويشجعون بعضهم بعضا على إخراج طاقاتهم الإبداعية في صور أعمال مختلفة، ويتبادلون آراءهم الأمر الذي يصقل مواهبهم وينميها. وتعلق "آفاق الإنترنت" على هذا الموقع قائلة: "هو موقع جميل أوّل ما يطالعك عند دخوله صورة قلعة الأطفال. انقر عليها لتدخلها، ستجد أبوابا ونوافذ وحجرات. تدخل إحداها لتنضم لمن يمارسون هواية الرسم ويناقشون أعمالهم المنشورة فيها. وفي حجرة أخرى تجد عشاق الكمبيوتر والبرمجة يتنافسون على الجوائز المقدمة للبرمجة باستخدام تقنيات الوسائط المتعددة، ومن إحدى النوافذ تقفز إلى حديقة الألعاب عبر الشبكة، وتختار بين ألعاب تثقيفية وترفيهية، وأخرى تتحدى ذكاءك. وفي مكتبة القلعة يمكنك أن تجلس لتمضية بعض الوقت في القراءة في أي مجال يناسب ميولك. وهناك أيضا مجلة تصدر كل ٣ شهور تستطيع مطالعتها والمشاركة فيها بأعمالك" [١].

* شبكة Jumbo (www.jumbo.com)

بالإضافة إلى المواقع السابقة هناك شبكة تعرف باسم Jumbo وتتألف من عدة قنوات، من بينها قناة مخصصة للأطفال توفر معلومات مفصلة خطوة خطوة عن طريقة جلب الألعاب، بالإضافة إلى ألعاب شيقة يمكن ممارستها عبر الشبكة مع أطفال آخرين [٢].

١- *آفاق الإنترنت.* ع ٤، نوفمبر ١٩٩٧م، ص ٢٣.

٢ - *إنترنت العالم العربي.* ع٢، ص ٢٨.

مقاهي الإنترنت للأطفال

انتشرت في السنوات الأخيرة مقاهي الإنترنت، وهي مقاه مثل المقاهي العادية تقدم لمرتاديها المشروبات الساخنة والباردة والمأكولات الخفيفة، ولكن ما يميزها وجود أجهزة الحاسبات الآلية المتصلة بشبكة الإنترنت العالمية. وهي تهدف بطبيعة الحال إلى الربح المشروع من خلال المزاوجة بين الخدمة التقليدية، وخدمة الإبحار داخل شبكة المعلومات.

وتذكرنا هذه المقاهي بمقاهي البلياردو، ومقاهي الأتاري، ومقاهي البولينج، وغيرها والتي يذهب إليها الأطفال والشباب لممارسة لعبتهم المفضلة. بل إنني شاهدت على شواطئ الإسكندرية بعض الكازينوهات تعرض ألعاب الكمبيوتر والأتاري لأطفال المصطافين، وعلى الرغم من أن ابني يمتلك جهاز كمبيوتر، وبه الكثير من الألعاب المفيدة والمسلية، إلا أننا عندما كنا نذهب إلى شاطئ ميامي كان يذهب للمشاركة في ألعاب الكمبيوتر التي يعرضها كمبيوتر الكازينو مقابل دفع مبلغ معين حسب الوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة اللعبة بما لا يقل عن نصف الساعة. ومن أساليب جذب الطفل للعبة على الشاطئ منحه هدية رمزية عندما يتفوق على زميله أو زملائه الذين يلعبون أمامه. وبذا يفضل الطفل ممارسة اللعبة على الشاطئ حتى لو كان لديه مثلها بجهاز الكمبيوتر المنزلي الذي يمتلكه، فحب إظهار التفوق أمام أقرانه هو الذي يدفعه للمشاركة. وقد نجح مروجو الألعاب الإلكترونية على الشواطئ في استثمار هذه النقاط النفسية لدى الطفل ليحققوا أرباحا كبيرة من وراء عرض أجهزة الكمبيوتر وجذب الأطفال للمشاركة واللعب.

الآن ظهرت مقاهي الإنترنت التي تقدم خدمة جلب المعلومات للمستفيدين مقابل مبلغ معين من المال حسب التوقيت الذي يقضيه طالب المعلومة. وقد جذبت هذه الخدمة الأطفال أيضا. وعلى الرغم من أن هذه

الخدمة لم تنتشـــر في عالمنا العربي على نطاق واسع بعد، فإن المســـــتقبل المتوقع لها كبير، مثلها في ذلك مثل ألعاب الكمبيوتر على الشـــاطئ. يقـــول عدنان الحسيني "أضحت هذه المقاهـــي منتدى يرتاده الطلبة والشباب للتسلية، واختبار البرامج الجديدة التي لم تصل إلى الأسواق بعد ... وتحوّلت بعـــض هذه المقاهي إلى مراكز تعليمية للتدريب على استخدامات إنترنت، والبحث في شعابها، وإلى منافذ لبيع المراجع المتخصصة وبرامج الكمبيوتر" [1].

وعن المقاهي العربية التي تقدم خدمة الإنـــترنت يضيـــف الحســـيني قائلا: "الأجهزة المتوفرة فـــي أي من المقاهي العربية، يتراوح عددهـــا بيـــن خمسة أجهزة وثلاثين جهازا، مزودة بما يلزم للتصفح والبحث، بالإضافة إلى صفحة المقهـــى التي توفر بوابة للعبور إلى العديد من المواقع ومنها مواقع الألعاب وبرامج الكمبيوتر ..." [2].

ولاشك أن مستقبل مقاهي الإنترنت سيكون مزدهرا فحتى إذا امتلـــك الفرد أو الطفل جهازه الخاص في منزله فإن إنترنت المقهى سيكون له طابعه الجماعي الخاص، أو شبه الاحتفالي الذي يتوق له الإنسان أحيانا تخلصا مـــن الشعور بالفردية والعزلة والتقوقع، ورغبة في الالتقاء بالأصدقاء والبشر فـــي مكان عـــام مفتوح، يختلف عن جو المنزل. وقد أظـــهرت دراســـة أجرتـــها إحدى المؤسسات الأمريكية "أن عدد الذين يتصلون بإنترنت من أماكن تختلف عن أماكن ســـكنهم أو عملهم، في تزايد، حيث بلغت ٤% من إجمالي عـــدد مستخدمي إنترنت في الولايات المتحدة، مقارنة بنســـبة ١,٥% فـــي العـــام الفائت. ومن المتوقع أن تبلغ ٢٠% بحلول عام ٢٠٠٠" [3]. ولكن يجب الأخذ

---

[1] – السابق. ص ٥٤.

[2] – السابق: ص ص ٥٤ – ٥٥.

[3] – السابق. ص ٥٥.

في الاعتبار أن إنترنت المقاهي تفتقد إلى الخصوصية والسرية التي قد يحتاج المرء إليها في بعض الأحيان أثناء إبحاره في الشبكة، فضلا عن أن أنها تغفل في بعض الأحيان عن وسائل الحماية لأطفالنا وشبابنا التي تحدثنا عنها في موقع آخر من هذا البحث. وللحصول على مكسب سريع وكبير قد تتيح إنترنت المقهى فرص الإبحار إلى مواقع قد يمنع الطفل أو الشاب من الإبحار إليها في منزله ووسط عائلته، أو المدرسة أو النادي الذي قد يُدخل هذه الخدمة ضمن نشاطاته الثقافية، لذا يجب وضع ضوابط معينة لمقاهي الإنترنت، حتى لا يهدّ المقهى ما يُبني في المنزل أو المدرسة.



المسابقات الإلكترونية



تختلف المسابقات الإلكترونية التي سنتحدث عنها في هذا الجزء من البحث عن المسابقات الموجودة داخل برامج الأطفال المختلفة، مثل المسابقة التي رأيناها في برنامج "رحلة إلى مكة" أو في برامج مثل "اختبر معلوماتك" ... وغيرها، أيضا تختلف عن المسابقات الموجودة داخل برامج الألعاب الإلكترونية.

لقد آمنت بعض الجهات الرسمية بأهمية مسايرة العصر والتحدث مع الأطفال بلغتهم، فقامت بتشجيع الأفراد الموهوبين في تنفيذ برامج الأطفال الإلكترونية، والشركات والمؤسسات المتخصصة في هذا المجال، لإنتاج برامج أدبية تثقيفية ترفيهية للطفل من واقع البيئة والتراث القومي باستخدام الكمبيوتر.

لقد أحست تلك الجهات بأن معظم ما يعرض لأطفالنا يعتمد على البرامج المستوردة التي لا تتلاءم مع تقاليدنا وتراثنا وبيئاتنا العربية في معظم الأحيان، ذلك أنها أُنتجت لطفل ذي واقع مغاير لواقع أطفالنا، ولطفل له تراثه المختلف، ولغته المختلفة، حتى وإن تم التعريب أو الترجمة لمثل هذه البرامج المستوردة.

ومن هنا أعلن مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار التابع لمجلس الوزراء المصري في عام ١٩٩٧ عن تنظيم مسابقتين قوميتين لدعم ثقافة ومهارات الطفل المصري بالتعاون بين مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار ووزارتي التنمية الإدارية والثقافة والمركز الإقليمي لتكنولوجيا المعلومات وهندسة البرامج ومجلة عالم الكمبيوتر التي تصدر في القاهرة. تهدف المسابقة الأولى إلى إنتاج حزم برامج للأطفال من خلال إنتاج برنامج تثقيفي ترفيهي للطفل من واقع البيئة والتراث القومي باستخدام الكمبيوتر. أما المسابقة الثانية فتشمل مجالات: القصة، والسيناريو، والموسيقى، والأغنية، وتصميم الشخصيات الكرتونية، وتصميم برامج أجهزة الكمبيوتر المتطورة.

وكون اشتراك أكثر من جهة رسمية في دعم هاتين المسابقتين، منها وزارة التنمية الإدارية، ووزارة الثقافة، مع أحد المراكز التابعة لمجلس الوزراء، وجهات أخرى على درجة كبيرة من الأهمية، يعني قناعة تلك الجهات بأهمية الثقافة الإلكترونية لأطفالنا، وأنها أصبحت حقيقة واقعة فرضها العصر الذي نعيش فيه، بل إنها استثمار للمستقبل، تثمر عائداته وتتعاظم باستمرار، كلما كانت هناك فرصة لتعظيم القدرات المعرفية والإبداعية للأطفال حجر الزاوية للغد، وحجر الزاوية لأي استثمار مستقبلي.

ومن ثم فإن إعداد أطفال قادرين في عصر المعرفة والمعلومات على التنافس العالمي من خلال توظيف تكنولوجيا الحاسبات لتعظيم مهاراتهم الأولية وتنمية القدرات الإدراكية والمعرفية والإبداعية في إطار القيم والمعطيات الحضارية أصبح أمرا حتميا وقوميا لا غنى عنه.

لقد حددت المسابقة الأولى مواصفات تخص البرامج المقدمة، منها:

أولا: التعامل مع البرنامج:

١ ــ سهولة التحميل.

٢ ــ سهولة وسرعة الدخول والخروج من وإلى البرنامج.

٣ ــ قدرة الطفل (وفق المراحل السنية المختلفة) على تشغيل البرنامج بسهولة.

٤ ــ الوصول لقائمة الاختيارات الرئيسية بيسر وسرعة مناسبة.

٥ ــ إمكانية تعامل الطفل مع البرنامج من تلقاء نفسه، بعد جلسة التدريب الأولى (مع المدرب).

٦ ــ وضوح مفاتيح التشغيل وبساطتها.

٧ ــ تشغيل البرنامج يمكن أن يتم دون اشتراط قدرة الطفل على القراءة.

٨ ــ قدرة البرنامج على تعليم الطفل في حالة ارتكابه خطأ.

٩ ـ الاعتماد على الرسوم ذات المعنى لتسـهيل عمليـة التعـامل مـع البرنامج.

١٠ ـ وضوح الرموز وسهولة اختيارها بالمؤشر.

١١ ـ سهولة مراجعة أوامر (تعليمات) البرنامج على شاشة الكمبيوتر.

١٢ ـ سرعة استجابة البرنامج عند التعامل معه بواسطة مفاتيح التشغيل.

١٣ ـ سهولة مراجعة تعليمات تشغيل البرنامج على الشاشة.

ثانيا: التوافق مع الطفل:

١ ـ مناسبة لقدرة الطفل على اختيار المفاتيح.

٢ ـ سرعة الاستجابة الواضحة من البرنامج لتصرف الطفل.

٣ ـ سهولة التحكم في سرعة العرض وترتيبه.

٤ ـ تتابع العرض مختصر ويمكن التحكم في الإلغاء.

٥ ـ عند ضغط الطفل على مفتاح واحد لمدة طويلة لا يكون هناك أثر إلا أمر واحد.

٦ ـ الملفات غير الخاصة بالأطفال لا تظهر على الشاشة (ملفات نظّام ... إلخ).

٧ ـ سهولة فهم الأطفال لرد الفعل.

٨ ـ عدم وجود مشكلات فنية للبرنامج عند التشغيل.

ثالثا: مكونات البرنامج:

١ ـ تدرج البرنامج وفق مستويات المهارة.

٢ ـ قدرة البرنامج على تقديم معلومات هادفة.

٣ ـ توافق الرسوم مع الهدف التعليمي.

٤ ـ خلو عناصر البرنامج من الإشارة صراحة أو ضمنا إلـى التعصـب العرقي / الديني.

٥ ــ توافر الرسوم ذات المعنى وتوافر الصوت بحيث تستخدم عند رد الفعل.

٦ ــ تناسب أسلوب تقديم البرنامج مع الاستخدامات المختلفة.

٧ ــ رد الفعل عند الاستخدام يؤكد المحتوى.

٨ ــ إمكانية تضمين أفكار الأطفال في البرنامج.

٩ ــ عناصر البرنامج تتوافق مع التجربة المباشرة.

١٠ ــ الاستخدام الحديث في البرنامج.

١١ ــ محتوى البرنامج كاف (حبكة موضوعية).

رابعا: الجاذبية في البرنامج:

١ ــ الرسوم تحمل معاني بالإضافة إلى أنها ممتعة للأطفال.

٢ ــ قدرة البرنامج على جذب الأطفال لإعادة استخدامه باستمرار.

٣ ــ البرنامج له جاذبية لجمهور عريض.

٤ ــ الكلمات والأصوات ذات معنى للأطفال.

٥ ــ تدرج مستوى الصعوبة بالبرنامج فيمكن للطفل اختيار المستوى.

٦ ــ هدف البرنامج له معنى لدى الأطفال.

٧ ــ البرنامج له القدرة أن يكون أليفا مع الطفل (وجود ردود فعل لتصرفات الطفل) ويجد الطفل متعة في استخدامه.

خامسا: التقنية في البرنامج:

١ ــ يفضل إنتاج البرامج كي تعمل من خلال نظام التشغيل ويندوز ٣,١ أو ويندوز ٩٥ العربية والإنجليزية.

٢ ــ يجب مراعاة أن تعمل البرامج بكفاءة بغض النظر عن حجم شاشة الكمبيوتر أو Screen Resolution.

٣ ــ يجب مراعاة أن تظهر البرامج بنفس الصورة دون الاعتماد على وجود Special Fonts على جهاز المستخدم.

٤ ــ يجب مراعاة وجود وسيلة تركيب آلية سهلة للمستخدم بدون الحاجة إلى تغييرات في نظام الكمبيوتر تتم بطريقة يدوية.

٥ ــ يجب مراعاة وجود وسيلة آلية لمسح البرنامج في الكمبيوتر في حالة عدم الحاجة إليه على ألا يترك البرنامج أي ملفات غير مطلوبة بعد إزالتها.

٦ ــ يجب مراعاة ذكر كل الشروط الفنية المطلوبة لتشغيل البرنامج على كارت خاص حيث يسهل للمستخدم معرفة هذه الشروط قبل محاولة تشغيل البرنامج.

٧ ــ يجب مراعاة توافق البرنامج مع الغالبية العظمى من أجهزة الكمبيوتر بدون الاحتياج لمواصفات خاصة من حيث الصوت والصورة وحجم ذاكرة الكمبيوتر وسرعته.

سادسا: التصميم:

١ ــ خاصية الحديث / الطباعة.

٢ ــ الاحتفاظ بسجل إنجازات الطفل خلال الاستخدام.

٣ ــ إمكانية استخدام الصوت مع ضبطه أو غلقه.

٤ ــ تدرج مستوى الصعوبة في البرنامج وسهولة الاختيار.

٥ ــ القدرة على حفظ إبداعات الطفل لاستعادتها عند استخدام الطفل للبرنامج.

٦ ــ خاصية تسجيل آراء الطفل عند استخدام البرنامج.

٧ ــ سهولة إيجاد اختيارات من المدرس أو الأبوين، وسهولة الاستخدام.

٨ ــ رد الفعل يمكن تقنينه بطريقة ما.

أما المسابقة الثانية فقد انطلقت من مقولة "إن الطفولة أمل المستقبل، ومن ثم كان الاتجاه المكثف لتنمية ثقافة الطفل كأفضل استثمار للمستقبل. فبناء طفل مبدع مسلح بالمعرفة المستقاة من أرض مباركة محفوظ بالقيم

الأصيلة مدعما بتاريخ ناضج وحضارة مذهلة، يعتبر هدفا رئيسيا لابـــد وأن نتكاتف لتحقيقه

لقد وجد منظمو المسابقة أن وسيلة الطفل للمعرفة والتنمية متنوعــة، ولكل منها تأثيرها وأثرها، فالقصة تقود الطفل إلى عالم خالد يتناول أصـــدق المشاعر الإنسانية ويصور كفاح الإنسان لتحقيق المثل العليـــا دون أن يعبـأ بالتضحيات، والأغنية بمعانيها وموسيقاها تنقل الطفل إلى رحلة النغم ورقـــة المشاعر وروعة الفكرة. والتقنيات الحديثة في برامج الكمبيوتر تبهر النفـــس وتشحذ العقل وتيسر تنمية ملكة وقدرات الإبداع.

ومن أجل هذا جاءت الشروط العامة للمسابقة على النحو التالي:

- أن يكون العمل مستوحى من التراث المصري والعربي والبيئة العربية.
- أن يضيف العمل قيمة أخلاقية ومهارات عملية.
- أن يساعد الطفل على تنمية الفكر والإبداع والخيال.
- أن يعمق العمل الاعتماد على الذات والقيم الأسرية والعائلية.
- أن يمكن العمل التحصيل والمعرفة في السن المبكر.
- أن يمكن العمل من الصياغة الروائية والتعليم المبكر.

وفي مجال **القصة / السيناريو** نختار الشروط التالية:

- تتناسب القصة مع سن الطفل ولا تقلل من جوهر الفكرة التي يقوم عليها العمل.
- مراعاة التشكيل وفق قواعد اللغة العربية (في حالة القصة).
- ترتكز على محاور التنشئة البيئية للطفـــل وإذكـــاء القيـــم والمعطيـــات الحضارية للمجتمع.
- مراعاة الشروط العامة للمسابقة.

وفي مجال **الأغنية والموسيقى** نختار:

- استخدام كافة أنواع الآلات العازفة وعدم التقيد بنوع معين من الآلات.

– اختيار اللحن والتصميم والبناء الموسيقي للقطعة بدون حدود، ولكن مع إبراز ملامح الموسيقى المصرية / العربية.

– في حالة تصميم اللحن والبناء الموسيقي للأغنية يجب مراعاة القواعد الأساسية في التصميم.

– مراعاة الأسس والفترة الزمنية للعمل (المقدمة الموسيقية / الأغنية والموسيقى المصاحبة / النهاية) اعتبار أن العمل سيقدم للأطفال.

– اختيار كلمات ذات معنى هادف.

وفي مجال **تصميم الشخصيات**، نختار:

– أن تكون هذه الشخصية / الشخصيات كرتونية مبتكرة.

– أن تستمد مقوماتها وسماتها من البيئة المصرية / العربية.

– أن تكون لهذه الشخصية / الشخصيات دور مؤثر في مجموعة من الأفراد تمثل عائلة أو مجموعة متجانسة.

– ليس ضروريا أن تكون هذه الشخصية / الشخصيات على هيئة إنسان.

– ألا تكون هذه الشخصية / الشخصيات مقتبسة من شخصيات كرتونية أخرى.

– أن تساعد هذه الشخصية / الشخصيات على تزويد الطفل بقدرات الفكر والخيال والإبداع.

– يمكن تطويع هذه الشخصية للأعمال الأدبية والفنية والدرامية، ويمكن إنتاجها بأية وسيلة إنتاج (من خلال قصة / برامج / أفلام كرتون باستخدام الوسائل التقنية الحديثة).

أما عن عناصر التعامل مع البرنامج، والتوافق مع الطفل، ومكونات البرنامج، والتقنية في البرنامج، والتصميم، فهي العناصر نفسها التي وردت في المسابقة الأولى.

ويمكن أن تضاف جميع هذه العناصر إلى حديثنا عن خصائص البرنامج الناجح للأطفال، فليس هناك شك أن الجهات المشرفة على هاتين المسابقتين وضعت شروطا تضمن تقديم أفضل البرامج الإلكترونية لأطفالنا، ومن ثم فإن هذه الشروط من الممكن اعتبارها خصائص عامة لأي برنامج عربي ناجح يقدم للأطفال.

كيف نحمي أطفالنا
من مخاطر الحاسوب ؟

السؤال الذي يطرح نفسه الآن هو:

ما الذي يمكن أن تجلبه الثقافة الإلكترونية، وثقافة الإنترنت من خطورة على أبنائنا؟

تكمن الإجابة في هذا المثال الذي نشرته إحدى الصحف اليومية تحت عنوان ("الإنترنت" تشجع المراهقين على لعب الميسر بالبطاقات الإئتمانية عبر الشبكة). تقول تفاصيل الخبر الواردة من واشنطن: يتعين على الآباء والأمهات القلقين على مستقبل فلذات أكبادهم مراقبة أبنائهم وبناتهم على شبكة "الإنترنت" لأنهم قادرون على الوصول إلى مواقع أنواع المشكلات كافة التي ينطوي عليها هذا العنكبوت الحاسوبي. وتوجد في هذه الشبكة مواقع تتيح لأي شخص الوصول إلى مواد إباحية، فيما يوشك لعب الميسر على "الإنترنت" على الانفجار، كما تشير إليه الجهات المعنية. ويمكن لأي شخص لديه حاسب آلي موصل بشبكة "الإنترنت" ممارسة مختلف أنواع الميسر بأموال فعلية من منازلهم. ويضيف الخبر أن هذه التقنية تتميز بكونها متقدمة جدا لدرجة أن المغامرين يمارسون لعب الميسر، وكأنهم في الأندية التي تمارس فيها مثل هذه المحرمات، وهم يشاهدون ويسمعون منافسيهم على الشاشات الحاسوبية. وتوجد أندية الميسر المرتبطة بشبكة "الإنترنت" في أماكن مثل موناكو وسنغافورة وجزيرة انتيغو الكاريبية. ويتم رصد أي أرباح أو خسائر من جراء لعب الميسر عبر "الإنترنت" مباشرة في البطاقات الإئتمانية للمغامرين، لذلك فإن أي صبي لديه إلمام بتشغيل الحاسوب يمكن أن يختلس البطاقة الائتمانية لوالده أو والدته، ثم ينهمك في لعب الميسر، وكأنه في أحد أندية الميسر. ويمضي الخبر قائلا: وتخشى السلطات المعنية القلقة من انتشار موجة الميسر الحاسوبي على نطاق واسع خلال السنوات القليلة القادمة. ولوضع حد لهذه الظاهرة بدأ بعض رجال

القانون في اتخاذ الإجراءات اللازمة، حيث قدّم أحد أعضاء الكونغرس الأمريكي مشروع قانون لمجلس الشيوخ مطالبا بحظر لعب الميسر على "الإنترنت" وذلك في ظل الاحتمالات الكبيرة لإقدام الصغار على استغلال الأجهزة الحاسوبية في ممارسة الميسر. ويعلن عضو الكونجرس إن مشروع القانون الذي تقدم به سوف يحمي الأطفال من استغلال أجهزة الحاسوب العائلية واختلاس البطاقات الائتمانية لممارسة الميسر أثناء وجود آبائهم وأمهاتهم في مواقع أعمالهم [1].

ومن مظاهر الخطورة على الأطفال المتعاملين مع الشبكة، أن غالبية الشاذين والمختلين عقليا والمجرمين – كما يقول عمران البني – لن يستعملوا الأسلوب القديم، وهو ذرف الدموع والاستعطاف أو المال لكي يطبقوا على ضحاياهم من الأطفال، ولكنهم بدءوا يستخدمون السحر الخفي لشبكة الإنترنت، وتعلّق الأطفال بها لمصادقتهم على الرغم من وجود هؤلاء الأطفال آمنين في منازلهم. ومع مرور الوقت يشعر الأطفال شيئا فشيئا بالاطمئنان والثقة نحو من يكلمه على الطرف الآخر. وتعتبر هذه الظاهرة لدى المختصين في الجرائم ظاهرة عالمية وواسعة الانتشار مع انتشار شبكة الإنترنت، ولا يمكن الحد منها إلا بواسطة الوعي وتثقيف الطفل وتعريفه بالأضرار التي يمكن أن تواجهه عند سوء استخدامه لشبكة الإنترنت. وقد تفجرت هذه الظاهرة عام ١٩٩٣ عندما استطاع أحد المجرمين في الولايات المتحدة أن يقتل طفلا كان قد تعرف عليه وتحدث معه عن طريق الإنترنت، وقد تمكن بعدها رجال الشرطة من القبض على المجرم، وإحباط ٨٩ محاولة لهذه الجرائم بواسطة الطريقة نفسها.

---

[1] – انظر: جريدة الرياض. الرياض: ١٤١٨/٣/١٠ هـ (١٩٩٧/٧/١٤م).

ويضيف عمران البني قائلا: بعد دراسة هذه الظاهرة تبين أن أسبابها تتبع من عدة عوامل مشتركة، منها:[1]

١ ــ أن الطفل أو المراهق يقابل أناسا ويتحدث معهم على الطرف الآخــر من الشبكة لهم نفس اهتماماته وهواياته.

٢ ــ أن المتحدث في الغالب يكذب أو يحاول التمويه عن عمره الحقيقي.

٣ ــ مع استمرار الاتصال، ولمدة أسبوعين تقريبا يســتطيع المتحــدث أن يعرف كل شيء عن الطفل، عمره، سكنه، عائلته، وأماكن وجوده ... الخ.

٤ ــ يتأكد المتحدث دائما من وجود أو عدم وجود الأهل في المنزل خلال محادثته للطفل.

٥ ــ إذا كان الأهل لا يراقبون الطفل، يتجه المتحدث إلى طَرْق مواضيــع لها علاقة بالمخدرات والجنس وما شابه ذلك، وهو لن يتردد في طلب مقابلة الطفل على انفراد، وفي هذه الحالة يجب على الطفل أن يلاحظ وجود تــهديد يحيط به وعليه أن ينهــي المحادثة مع ذلك الشخص، وأن لا يعود لمحادثتــه مرة أخرى.

ثم يعلق البني قائلا: "هذه المؤشرات لا تعني بالضرورة إطفاء جهاز الكمبيوتر أو التخلص منه، ولكن تفشي هذه الظاهرة نتج عن عدم أخذ الحيطة والحذر منها، والتثقيف الصحيح للأطفال. فمنع الأطفال من استعمال الكمبيوتر هو كمنعهم للذهاب إلى الدراسة، فالكمبيوتر أصبح عنصرا أساسيا وضروريا في حياتنا" [2].

أيضا نشرت إحدى الصحف اليومية أن مجموعة من الصبية تمكنــوا بما لهم من ذكاء ومهارة في التعامل مع الكمبيوتر، من الحصول على كلمـــة

---

[1] – آفاق الإنترنت. ع ٢، ص ٦٩.

[2] – السابق. الصفحة نفسها.

السر لمنظومة بيانات إحدى المؤسسات الحكومية الأمريكية، وقاموا بتغيير كلمة السر الأصلية وتلاعبوا في الكثير من البيانات، والبعض الآخر دخل على منظومة بيانات خاصة بالبورصة، وقام بالتلاعب في قيم الأسهم. وتعلق الصحيفة على هذا الأمر بقولها: "نحن أمام نوع من الجرائم الفنية عالية الدقة.. والأمر خطير حين يتعلق بأسهم الشركات أو معاملات البنوك أو مؤسسات الأمن القومي ... الخ" (١).

ولنفترض في أبنائنا العرب حُسن النية، وعدم اللجوء إلى مثل هذه الطرق في إبحارهم عبر الشبكة، وأثناء جلوسهم إلى جهازهم الحاسوبي، وأنهم مثاليون في استغلالهم لإمكانات الجهاز، ثم نتساءل: ما الذي يمكن أن يحدث لطفل يجلس بالساعات الطويلة أمام جهاز الحاسب الآلي ؟ لن نتحدث عن الأضرار الصحية (مثل الإجهاد الناشئ عن التشبع الزائد بالمعلومات الذي قد يؤدي إلى بعض الحالات الفسيولوجية المرضية، وغيرها) فالأطباء من الممكن أن يجيبوا بطريقة أفضل منا على ذلك، ولكن سنتحدث عن بعض الملاحظات أو المشاهدات فقط، والتي منها ما يلي:(٢)

* الفأرة: حَذَّرَ مسح أجرته مجلة "أدجنومكس" المتخصصة في بحوث البيئة والسلوكيات من أن استخدام فأرة "ماوس" الكمبيوتر يجعل المستخدم معرضا للإصابة بالتوتر في عضلات الذراع بضعف التوتر الذي يصيب عدم مستخدمي الفأرة. ويقول المسح أنه يوجد ارتباط قوي بين توتر الذراع ولوحة المفاتيح التي تجبر المستخدم على مد الذراع لفترات طويلة. وفي مسح آخر تبين أن نحو ٨٠% من محطات الكمبيوتر مصمم بطريقة خاطئة من ناحية التعامل مع جسم المستخدم، إذ إن المقاعد والشاشات غالبا ما تكون

---

١ – انظر: جريدة الجزيرة. الرياض: ١٥/٥/١٤١٨هـ (١٦/٩/١٩٩٧م).

٢ – انظر: الشرق الأوسط. ١٥/١٠/١٩٩٧م.

بارتفاعات وزوايا غير مناسبة مما يزيد مخاطر توتر الجسم ويؤدي أحيانا إلى الإصابة بآلام مزمنة.

ولتجنب هذه المخاطر وغيرها أصدرت الإدارة العامة للسلامة والأمن الجامعي بجامعة الملك سعود بالرياض إرشادات لمستخدمي الحاسب الآلي تضمنت ما يلي [1]:

* الجلوس على كرسي من النوع الجيد يمكن التحكم في ارتفاعه، وأن يكون مزودا بمسند للظهر من النوع الكبير لتوفير أقصى دعم ممكن لأسفل الظهر.

* وضع القدمين مبسوطتين على الأرض أو على سنادة القدمين.

* تجنب وضع لوحة المفاتيح بعيدا عن الطاولة مع إسناد المعصمين والساعدين على الطاولة أثناء استعمال المفاتيح.

* استخدام حامل المستندات بوضعه بجانب شاشة العرض.

* الحد من إجهاد العينين بالإقلال من تعريضهما للوهج الضوئي ويتحقق ذلك بتعديل زاوية ميل الشاشة.

* استقطاع وقت للراحة من حين إلى آخر مع الإكثار من الحركة الجسمانية ومزاولة بعض الأعمال الأخرى تغييرا لنمط أسلوب العمل المعتاد.

* فحص العينين بصفة منتظمة.

وبالإضافة إلى ذلك فإن هناك خطورة من تسويق بعض البضائع عن طريق الإنترنت، وعرضها بأسلوب شائق على صغارنا، حيث أقامت بعض الشركات مواقع لها على الشبكة لتسويق منتجاتها الضارة والمفسدة للصغار مثل السجائر والمشروبات الروحية، وغيرها.

---

[1] – انظر: رسالة الجامعة. جامعة الملك سعود. الرياض: ١٨/١٠/١٩٩٧م الموافق ١٧/٦/١٤١٨هـ.

ألعاب تؤدي إلى الفردية والعزلة والتقوقع

إن المشكلة في طفل اليوم هي أن ألعابه وأدبه المبثوث عبر أجهزة الحاسب الآلي أو شبكة المعلومات أو الأتاري، تزرع فيه الفردية والعزلة والتقوقع، "وربما أعراض أخرى مشابهة لإدمان الكحول أو المخدرات" [١] حيث يمارسها في المنزل، وبمفرده في أغلب الأحيان. فمن الممكن أن يجلس الطفل لأكثر من ست ساعات في اليوم الواحد ــ وبخاصة أثناء العطلات المدرسية ــ أمام جهاز التلفزيون الذي يعرض له ألعاب الأتاري، أو جهاز الكمبيوتر المخزّنة بداخله الألعاب المختلفة. إنه في أفضل الحالات من الممكن أن يستضيف لاعبا أو اثنين يشتركان معه فيما يوصف بالألعاب الإلكترونية الجماعية (مثل لعبة التنس، والشطرنج الإلكتروني، واختبر معلوماتك ... الخ) وذلك على عكس ما كنا نلعب ونحن صغار في مجموعات كبيرة وفي فضاء أرحب من فضاء المنزل.

على ضوء هذا يجب على صانعي أدب وثقافة الأطفال الإلكترونية التفكير في الشكل الملائم لطبيعة الطفل الجديد الذي يجيد التعامل مع الحاسبات الشخصية، ويستوعب طريقة تشغيلها بسرعة مذهلة، وبصورة أفضل بكثير من الكبار، وبطريقة تدعو إلى التأمل في القدرات الذهنية والعقلية والإدراكية التي يتمتع بها طفل العصر الحديث. يقول باسم الجسر تحت عنوان «ثورة الصوت والصورة»: "لقد شاهدت في زيارة أخيرة لأحد كبار مراكز بيع الكمبيوتر ومشتقاته، كيف كان الشبان، بل الأولاد يلعبون على شاشات الكمبيوتر بسهولة، بينما كان آباؤهم، والكبار في السن

---

[١] – انظر: مقال "هل الإنترنت إدمان؟". *آفاق الإنترنت*. ع ٣، ص ٤٩.

يتفرجون من بعيد، ويطرحون على البائعين أسئلة تدل على جهلهم لكل هـذا العالم الجديد من المعرفة" [1].

إذن لم يعد أمر ثقافة الأطفال مقصوراً على طريقة صنع الكتاب بشكل يجذب إليه الطفل، فيفرح به ويبدأ في تصفحه، واستيعاب المضمون المطروح بداخله.

ولم يعد الأمر كذلك مقصوراً على اختيار النص الشعري المناسب للطفل في مراحل عمره المختلفة، حيث يرى الدكتور علي الحديدي "أن هناك اتجاهين حول تحديد الشعر المناسب للأطفال، أولهما يرفض الشعر الذي يكتبه من يسمون بشعراء الأطفال إذا توقفت مواهبهم عند هذا الحد، واقتصر نظمهم على شعر الأطفال، ويدعو أصحاب هذا الاتجاه إلى أن يقدم للأطفال ما سهل معناه وخفت موسيقاه وناسبهم موضوعه وأهدافه من نتاج الشعراء الكبار. والاتجاه الآخر يحدد الشعر الذي يقدم للأطفال بما يكتبه الشعراء ابتداءً للأطفال، وهو ما يسمى بشعر الأطفال، كشعر محمد الهراوي ومحمود أبو الوفا وأحمد شوقي في حكاياته الشعرية للأطفال، وغيرهم ممن كتبوا شعرًا للأطفال" [2].

أيضا لم يعد الأمر مقصوراً على اختيار الحكاية أو القصة المناسبة للطفل سواء المصوَّرة أو غير المصوَّرة، الملوَّنة أو غير الملوَّنة، ولم يعد الأمر مقصوراً كذلك على مناقشة تقديم ما هو غير ناطق من حيوان أو طير بطريقة ناطقة، أفيد أو أنفع للطفل أم الابتعاد عن هذه الطريقة لأنها

[1] - انظر: الشرق الأوسط. ١٠/١١/١٩٩٦.

[2] - *في أدب الأطفال*. د. علي الحديدي. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، ط٢، ١٩٧٦، ص ٢٠٠. وانظر: كتابنا "أدباء الإنترنت أدباء المستقبل". ص ٩٤.

تتنافى والحقيقة، فمادام الهر لا ينطق والطائر لا يتكلم، فلماذا ننسج لأطفالنا قصصا وهمية يتحدث الهر فيها ويتكلم الطائر. [1].

لم تعد هذه المسائل الآن من الأمور الحيوية والمهمة في مجال ثقافة الأطفال وأدبهم. لقد جلب التطور التكنولوجي والإلكتروني معه أشكالا وأفكارا جديدة لأطفالنا، وينبغي على صانعي ثقافتهم الجديدة استيعابها أوّلا ثم طرح مضامين جديدة تناسب هذه الأشكال.

سيجلس طفل الإنترنت إلى جهازه، وسيستقبل من أقرانه يوميا عشرات الأفكار والمعلومات والألعاب التي يقومون بتصميمها أو ابتكارها، أو تُصمم لهم، وسيرسل لهم بدوره ما يشابه ذلك، وسيحدث نوع من تلاقح الأفكار والمعلومات عبر الشبكة، وحسب قدراتهم الذهنية والعقلية وأيضا التخييلية.

ومن هنا تأتي خطورة دخول أطفالنا الشبكة، دون أرضية معرفية وثقافية ودينية يقفون عليها وتحميهم مما قد يصل إليهم من أفكار ومعلومات قد تكون خاطئة أو منافية لأذواقنا وعاداتنا وتقاليدنا وديننا (كما حدث مع الصبية الذين استقوا معلومات عن ما يعرف باسم "عبدة الشيطان" وكما حدث في شبكة إنترنت الكبار، حيث تم إعطاء معلومات خاطئة عن الدين الإسلامي) وقد تكون في معظمها موجهة لخدمة أغراض معينة أو أغراض مشبوهة ومدسوسة على تاريخنا وحضارتنا ولغتنا، بهدف التشويش على عقلية الصغار، وتحويل انتمائهم وولائهم لغير الدين والوطن.

ولكن الأخطر من ذلك والأهم هو الرأي القائل بأن التغيرات التي تقحم اليوم على مجتمعاتنا من خلال ثقافة الإنترنت، أو الثقافة الإلكترونية، لا

---

[1] – انظر: *الأسلوب التعليمي في كليلة ودمنة*، محمد علي حمد الله. ط٢ ، دمشق: دار الفكر، ١٩٧٠. وكذلك كتابنا "أدباء الإنترنت أدباء المستقبل". ص ص ٩٤ ــ ٩٥.

تتم بفعل تطور طبيعي متسق الحلقات، وذلك بسبب تغلغل مجتمعات ذات مصالح، في بنى مجتمعاتنا (الأضعف) ومن ثم تهديم بعض ملامح ثقافتنا وإبدالها بما يتلاءم مع مصالح هذه المجتمعات.

وإذا كان البعض يعتقد أنه، كما أن الإنسان ينتج الثقافة، فإن الثقافة بدورها هي التي تصنع الإنسان. وإذا كنا إزاء ظاهرة الأدب والثقافة الإلكترونية، فهل معنى ذلك أن طفل اليوم الذي يحلو له التعامل مع الأجهزة الإلكترونية، سيصبح في الغد إنسانا إلكترونيا، لا يتحرك ولا يشعر ولا يتنفس ولا يحب ولا يكره، ولا يمارس حياته الإنسانية، إلا من خلال الأجهزة الإلكترونية، وعلى وجه الخصوص "الكمبيوتر" ؟!.

سبل الحماية والاطمئنان

إذن يجب وجود حماية كافية لأطفالنا من سيول المعرفة الإلكترونية التي ربما تغرقهم معنويًا وحسيًا في المستقبل القريب.

هنا يأتي دور الآباء والأمهات والمدرسين والمدرسات والمّربين والمربيات والأدباء الذين لابد أن يكون لديهم أوّلا فكرة متكاملة عن التعامل مع أجهزة الحاسب الآلي الشخصية، ثم مع شبكة الإنترنت العالمية، حتى يكونوا على استعداد للإجابة عن أي سؤال يوجهه إليهم، طفل الإنترنت، وليس من طبيعة الأشياء أن يعرف الطفل أكثر مما يعرف الأب أو الأم أو المدرس أو المدرّسة، أو الأديب الذي يوجه أدبه للأطفال، وبخاصة في مجال المعارف العامة التي يجلبها التطور المستمر، إذ إن موضوع الحاسبات الآلية وشبكة الإنترنت سيكون في غضون السنوات القليلة القادمة من الموضوعات أو المعارف العامة، وليس المتخصصة.

ويبدو أن الآباء والأمهات بدءوا يدركون هذا الأمر جيدا، وبدأ بعضهم يكتب إلى المجلات المتخصصة يسأل ويستفسر عن كيفية معاملة

أولادهم الذين يجلسون أمام أجهزة الكمبيوتر بالساعات الطويلة، هل يتركونهم أم يتدخلون في ذلك؟ هل يمنعونهم من الجلوس إذا رفض الأبناء الامتثال لطلباتهم؟ أم .. ماذا؟. إنها أسئلة في صميم التربية تطرح نفسها في عصر الثقافة الإلكترونية. ومن أطرف ما قرأت في هذا الموضوع رسالة أم أرسلت إلى إحدى المجلات المتخصصة في ثقافة الحاسوب، تطلب منها إهداء نسخ مجانية لأبنائها الذين أصبحوا شغوفين بالحاسوب، وهي لا تملك من دخلها إلا القليل بعد وفاة زوجها. إنها رسالة تدل على وعي جديد بقيمة الحاسوب، ومعرفة مدى تأثيره على الأطفال، وإيمان عميق بأنه أصبح لغة العصر التي لامناص عنها أمام الجيل الجديد. تقول تلك الأم في رسالتها إلى المجلة [1]:

السادة /

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ..

الحمد لله الذي جعل الخير باقيا في هذه الأمة إلى يوم القيامة، والصلاة والسلام على أشرف المرسلين الذي بلَّغ الرسالة وأدّى الأمانة ونصح الأمة وجاهد في الله حق جهاده.

وبعد، يطيب لي ويسرني أن أقدم لكم شكري ولكل العاملين بالمجلة على مجهوداتكم الطيبة في تعليم وتبسيط الحاسوب لجميع المستفيدين. وذلك لما لاحظته في المجلة التي وقعت بين يدي والموزعة في معرض الكمبيوتر بمدينة الرياض، وهي المرة الأولى التي أطلع عليها. وحيث إنني أم لثلاثة أطفال، واحد في المرحلة المتوسطة، واثنان في المرحلة الابتدائية، وأقوم برعايتهم بعد وفاة والدهم رحمه الله، وأحرص على تنشئتهم النشأة الصالحة والتي يكسبون من خلالها أمري الدنيا والآخرة. لذا أود منكم التكرم

---

[1] – انظر: عربيوتر. ع ٨٤، سبتمبر ١٩٩٧، ص ٧.

بمساعدتي في ذلك، بإهدائنا نسخة مجانية عند صدور كل عدد جديد ليطلعوا عليها ويستفيدوا بما تحويه بين طياتها، حيث أن راتب والدهم التقاعدي لا يكفي.

فجزاكم الله عني وعنهم خير الجزاء وأثابكم على حسن اهتمامكم بأبنائكم. والله يحفظكم ويرعاكم وسدد على طريق الحق خطاكم.

وكان رد المجلة علي تلك الأم المكافحة الصابرة أبلغ دليل على عمق رسالتها الثقافية التي تؤديها إلى تلك الأجيال. تقول المجلة في ردها المنشور على الأم:

"يا أم الأبناء وعلماء الحاسب في المستقبل نبارك لك اهتمامك بأبنائك، وقد نشرنا رسالتك ليطلع القراء على أهمية دور الأم من أمثالك وحرصها على توجيه أبنائها الوجهة السليمة والمفيدة، فالمجلة في طريقها إليك هدية منا، ومساندة بسيطة لمهمتك. ونرجو عدم التردد في الكتابة إلينا لمعرفة مدى استفادتهم من المجلة، مع استعدادنا لتقديم ما نستطيعه من اهتمام ورعاية في مجال الحاسب وعلومه".

إن رسالة الأم، ورد المجلة عليها، لهو أبلغ مثال على بَدْءِ سريان الثقافة الحاسوبية أو الثقافة الإلكترونية التي نتحدث عنها في أوصال الحياة العربية المعاصرة. إنه التطبيق العملي لكل النظريات التي تتحدث عن ثقافة جديدة بدأ الجميع يستشعرها من خلال انتشار الحاسب الآلي في كل مكان، وبالذات بين صفوف أطفالنا الأعزاء. ومادام الأمر هكذا فإنه على تلك الأم وغيرها من الأمهات، وأيضا الآباء معرفة سبل حماية أبنائهم مما قد يتعرضون إليه أثناء إبحارهم في عالم الكمبيوتر ودنيا الإنترنت.

وفي هذا المجال يقول الباحثون في مركز سلامة الطفل في الولايات المتحدة الأمريكية: إن من أفضل سبل الحماية للأولاد اهتمام الآباء

بأنشطة أطفالهم في شبكة الإنترنت، وهذا يعني أنه يجب عليهم معرفة مع من يتحدث أبناؤهم؟ وإلى أين يذهبون من خلال الإنترنت.[1]

بعد ذلك يأتي دور الحماية الثقافية والمعرفية لمواجهة التدفق المتوقع، والسيول التي سوف تتدافع أمام أنظار أطفالنا وهم جالسون إلى أجهزتهم سواء في منازلهم، أو مدارسهم التي لابد أن تتطور لتساير الانفجار المعرفي والثقافي والأدبي الآتي من خلال الأجهزة الإلكترونية، وتواجه أي انحراف فيه. ويرى جورج قندلفت "أن أفضل رقابة هي الرقابة الذاتية، وخاصة رقابة الأهل لاستخدام الإنترنت من قبل أولادهم. ولهذه الغاية توجد بعض برامج المراقبة التي تقطع الاتصال حال إدخال إحدى الكلمات الممنوعة التي تم تحديدها سلفا. ويمكن للأهل هنا أن يحددوا الكلمات المفاتيح التي تؤدي إلى المواقع غير المرغوب بها، ويتكفل عندها البرنامج بمراقبة استخدام الأولاد لشبكة الإنترنت" [2].

لقد صدق الرئيس الأمريكي بيل كلينتون في عام ١٩٩٥ على قانون للاتصالات يحتوي على بنود تمنع نشر المواد المخلة للآداب في الإنترنت، وتغرم المخالفين مبلغا يمكن أن يصل إلى ١٠٠ ألف دولار، استجابة لمخاوف أولياء الأمور الأمريكيين، وتبع التصديق على القانون قيام السلطات المعنية في أمريكا باعتقال ١٥ شخصا بعدما داهمت أكثر من ١٢٥ منزلا في أنحاء مختلفة من الولايات الأمريكية، وصادرت عددا كبيرا من أجهزة الكمبيوتر والأقراص التي تحتوي على مواد خليعة تستغل الأطفال.

وفي بريطانيا حدث شيء مماثل، حيث حكمت إحدى المحاكم في بداية عام ١٩٩٦ على شخص يتعامل مع مواد خليعة تستغل الأطفال، وذلك بعد

---

[1]- آفاق الإنترنت. ع ٢، ص ٦٩.

[2] – جريدة الحياة. لندن: ١٩٩٦/١١/٢١.

حملة اعتقالات شملت عددا من المشكوك بقيامهم بترويج مواد مخلة بالآداب، وصادرت الشرطة أجهزة كمبيوتر وأوعية خزن في عدد من المنـــازل فـــي أنحاء مختلفة من البلاد.

أسوق هذه الأمثلة التي نشرتها بعض الصحف والمجلات في حينـــه، للتعرف على بعض المشكلات التي من الممكن أن يجلبها دخول أطفالنا عالم الإنترنت السحري، وكيف قام الغرب (صاحب اختراع الإنترنت) بحلها، دون اللجوء إلى إلغاء التعامل مع عالم الإنترنت الذي من الواضـــح أنه لم يعد في استطاعة إي فرد أو حكومة السيطرة عليه. ولكن على الرغم من ذلك فمـــن الممكن ترشيد تعامل أبنائنا معه.

وإذا كانت الإنترنت تحمل كل هذه المخاوف على أبنائنا، فإننـــا مـــن الممكن أن نجعل استخدامهم للشبكة يكون مقصورا فقط على الإنترانت، وليس الإنترنت، حيث الاستخدام الآمن الذي يسعى إليه الآباء وكذلك المدرسون في المدارس، وتتوافر في الإنترانت خيارات عديدة لحماية الطلاب مـــن تـــداول المواد غير المرغوبة على الإنترنت. فعن طريق الإنترانت تتوافـــر مَواقـــع كثيرة ذات أهمية تعليمية ذاتية العروض، وذاتية الضبط، يمكن للطـــلاب أن يعرضـــوها ويتداولوها مع بعضهم البعض بعيدا عن المواد موضـــع الشـــك التي من الممكن إيجادها وتداولها في الإنترنت. كما يمكن عـــن طريقـــها أن يصبح الآباء جزءا من مجتمع المدرسة، فعن طريق الكـــمبيوتر المـــنزلي المشترك في خدمة تلك الشبكة، يمكن للأباء مراجعة عمل ومسيرة أولادهـــم والتعليق عليها، وطرح الأسئلة على المدرسين، ومراجعة الدرجات، وتـــأمين تغذية راجعة ... الخ، وبهذا تنشأ شراكة أكثر فعالية بين المدرسين والآبـــاء، تكون في مصلحة الأولاد، وتزيد من درجة الاطمئنان على مستواهم الدراسي والخلقي.

وهناك حلول وجدت عن طريق الإنترنت للاطمئنان على الأطفال في المواقع التي يتركهم فيها آباؤهم شريطة وجود كاميرا رقمية مجهزة للعمل مع الإنترنت في هذه المواقع. فمع انشغال الوالد والوالدة بالعمل، وترك الأطفال إما مع مربية أو في دار الحضانة، ونتيجة للقلق المتزايد الذي يشعر بها الوالدان بعد تركهم أطفالهم، توصل البعض إلى فكرة كاميرات الويب، وهي عبارة عن كاميرات رقمية خاصة معدة للعمل مع شبكة الإنترنت، ومثبتة في دار الحضانة (أو المنزل) وتقوم بالتقاط صور حية مستمرة للأطفال، وتبثها عبر شبكة الإنترنت، مما يسمح للوالدين ـ بعد الدخول إلى الشبكة وإعطاء كلمة سر محددة تعطى لهم حين اشتراكهم في الخدمة ـ باستقبال هذه الصور ورؤية أطفالهم، وهم يلعبون في دار الحضانة أو المنزل، والاطمئنان عليهم. وتعلق "آفاق الإنترنت" على هذا الخبر بقولها: "الآن لا داعي للقلق فأولادك تحت ناظريك في كل وقت" [1].

ولعل من المفيد هنا أن نذكر بعض النصائح أو الوصايا التي وضعتها السلطات القانونية، بالتعاون مع المركز العالمي للأطفال الضائعين في أمريكا، لحماية الأطفال، ولخلق جو آمن لهم خلال وجودهم على شبكة الإنترنت، ومنها:[2]

١ ـ انصح أطفالك بعدم إعطاء أية معلومات خاصة عنهم، كالعنوان أو رقم الهاتف، أو المدرسة التي يدرسون فيها لأي أحد يقابلونه على طريق الإنترنت، ولعل أطفالك يدركون ذلك سلفا، ولكن التشديد عليهم لا يضرهم فهو من باب التذكير.

---

١ – آفاق الإنترنت. ع ٢، سبتمبر ١٩٩٧ ص ١٢.

٢ – السابق. ص ٧٠.

٢ ــ لا تدع أطفالك يخرجون لمقابلة أي شخص تعرفوا عليه عن طريق شبكة الإنترنت دون إذن مسبق منكم، أو معرفتكم لذلك الشخص، وإن تمت الموافقة على ذلك فيجب أن تكون المقابلة في مكان عام.

٣ ــ ضع بعض القوانين لاستخدام الكمبيوتر، لا تقل أهمية عن قوانين مشاهدة التلفزيون، ولكن يجب مناقشتها مع أطفالك لتعريفهم بضرورتها، ومن ثم قم بإلصاقها بجوار الكمبيوتر بحيث تكون تذكيرا لهم عند استخدامه.

٤ ــ لا تسمح لأطفالك بإرسال صورهم عبر الإنترنت لجهات غير معروفة، ويجب أن يكون طلب ذلك من الشخص الذي يتحدث معهم بمثابة إنذار بالخطر وعليهم تفاديه.

٥ ــ بلِّغ أطفالك بعدم الإجابة على أية رسالة عبر البريد الإلكتروني، تحمل عبارات أو مواضيع غريبة لا تليق بالأخلاق العامة، ولا يشعرون بارتياح تجاهها أو تهديد، وعلى الآباء ملاحظة وقراءة تلك الرسائل، وإن كان بالإمكان إعادة تلك الرسائل إلى وسيط الإنترنت الموجود في بلدك لاتخاذ الإجراء اللازم تجاه مرسلها.

٦ ــ راقب نشاطات أطفالك عبر الشبكة، مراعيا بذلك وضع الكمبيوتر في غرفة الاستراحة مع مشاركتهم اهتماماتهم عبر الشبكة ولا تهملهم لفترة طويلة.

٧ ــ حاول أن تزوِّدَ جهازك ببعض البرامج التي تمنع استقبال العبارات والرسائل البذيئة.

٨ ــ حاول أن تنمي معرفتك عن وسائل حماية الأطفال، وذلك من خلال باحث الإنترنت الذي تستخدمه Internet Browser.

٩ ــ اجعل البريد الإلكتروني E-mail الخاص بالعائلة هو نفسه الخاص بالأطفال، وبذلك يمكنك مراقبة الرسائل التي تصل إليهم إذا دعت الحاجة لذلك دون المساس بخصوصياتهم.

١٠ ـ في النهاية شارك أطفالك بالجلوس أمام الكمبيوتـــر، وتفقـــد معـــهم المواقع التي تعود عليهم بالنفع، عملا بنصيحة أخصائيي تربية الأطفال "إنـــه من الممتع أن تنمي علاقتك بأطفالك حيث إنك ستجني ثمار ذلك تربية صالحة سليمة وأمنا وسلاما لهم".

وإذا كانت هذه النصـــائح العشر موجهة إلى أحد الوالدين أو كليهما، فـــإن هناك نصائح أخرى موجهة إلى الطفل نفسه، منها:

١ ـ استخدم شبكة الإنترنت عندما يكون أهلك بالقرب منك.

٢ ـ لا تعط اسمك، أو عنوانك، أو هاتفك للغرباء.

٣ ـ لا تعط بريدك الإلكتروني لغريب أبدا.

٤ ـ لا تستقبل أي ملف أو "فايل file" عبر شبكة الإنترنت.

٥ ـ ليعلم الطفل العزيز أن الغرباء يأتون بأي شكل أو عمر، حتى الأطفال الذين لا تعرفهم، فإنهم غرباء بالنسبة لك، وإذا كنت لا تستطيع التفرقة بيـــن الغريب والصاحب مثلا فعليك أن تسأل والديك، وسوف تجد منهما المســـاعدة في ذلك.

وهناك بعض البرامج التي تسمح بمراقبة نشاط الجهاز عندما يكـــون موصولا بشبكة الإنترنت، بحيث تسمح للمستخدم أن يضع المعايير لمـــا هـــو تصرف مقبول أو غير مقبول أثناء استخدام جهاز الكمبيوتر. وعلـــى ســـبيل المثـــال يستطيع برنامج Net Nanny أن يبحث عن جميـــع البيانـــات التـــي يحددها المستخدم بواسطة إدخالها في ما يسمى بالقوائم غير المرغوبـــة مـــن كلمات ومصطلحات أو جزء من عبارة أو موقع، أو محادثـــات، أو عنـــاوين البريد الإلكتروني غير المرغوبة ... الخ، ولا يسمح بدخولها أو مرورها إلى الجهاز. وفي الوقت نفسه يسمح هذا البرنامج بالدخول إلى ما لم يتم تحديـــده، عبر ما يســـمى بالقوائم المرغوب فيها. وبالإضافة إلى ذلك فهو يستطيع منع

إرسال المعلومات الشخصية كأرقام الحسابات والفيزا وأرقام الهواتف، وغيرها، مما يوفر البحث الآمن للأطفال أثناء وجودهم على الشبكة.[1]

أيضا هناك برنامج "مفتش الإنترنت" الذي يراقب ويمنع الوصول إلى مواقع الإنترنت غير المرغوب فيها، وهو مخصص لشبكات الحاسوب التي يستطيع المتصلون بها النفاذ إلى الإنترنت. ويعتمد هذا البرنامج على قاعدة معلومات تحتوي على ٥٠,٠٠٠ اسم لمواقع جنسية أو متطرفة، ومواقع أخرى نظيفة لكنها مضيعة لوقت العمل. كما يستطيع هذا البرنامج منع الاتصال بالإنترنت بناءً على مجموعة من الاختيارات تتيح التحكم الكامل بهذه المهمة، فيمكن منع الاتصال لمحطة عمل أو أثناء وقت معين من اليوم.[2]

---

[1] – *آفاق الإنترنت*. عمران البني، ع ٣، ص ٦٨.

[2] – عربيوتر. ع ٨٥، أكتوبر ١٩٩٧، ص ٩.

خاتمة

تقول فالنتينا إيفاشيفا في مقدمة كتابها المـــهم "الثـــورة التكنولوجيـــة والأدب": "الثورة التكنولوجية وتأثيرها العريض على كثير من مظاهر الحيـــاة في كافة الدول المتقدمة صناعيا في العالم اليوم، ليســـت موضـــوع الســـاعة فحســـب، بل هي موضوع من الموضوعات التي من المحال تجاهل أمرهـــا. إذ فرضت تأثيرها الواضح على الوجود البشري، وعلى حيوات ملايين مـــن الناس، ووجودها يمكن الإحساس به في الأدب فـــي أنحـــاء العـــالم. وكـــان لوجودها ما دفع نقاد الأدب والمؤرخين إلى أن يولوها اهتماما جادا" (١) .

وقد استطاع أدب الأطفال في الوطن العربـــي أن يواكـــب التطـــور التكنولوجي والإلكتروني الحاصل على مستوى العالم، واهتم عدد من مبدعي أدب الأطفال بتطوير الوسائل التي تبث من خلالها الأشكـــال المختلفـــة لأدب الطفل، وظهر تبعا لذلك أشكال ومضامين جديدة فـــي أدب الأطفـــال بمعنـــاه الواسع، فلم يعد هذا الأدب محصورا في النشـــيد والأغنية والقصيدة الغنائية، أو الحكاية والقصة القصيرة المصورة والمسرحية الشعرية أو النثرية المَكتوبة خصيصا للأطفال لتمثيلها على خشبة المسرح المدرسي أو مســـرح النـــادي الصيفي، أو في الهواء الطلق، بل ظهرت في السنوات الأخيرة أشكالٌ جديـــدة من الممكن أن تُضاف إلـــى عـــالم أدب الأطفـــال وثقافتـــهم، مثـــل ألعـــاب الكـــمبيوتر، وما يعرف باسم الأتاري أو الفيديو جِم (ألعاب الفيديـــو)، التـــي تستغرق الطفل استغراقا تاما عند الجلـــوس أمامـــها والإمســـاك بـــالأذرع الخاصة بها، أو الضـــغط على مفاتيحها. وقد استطاعت بعـــض الشركـــات المتخصصة في هذا المجال أن تقدم للأطفال مجموعة من الـــبرامج التثقيفيـــة والتعليمية والترفيهية وبرامج الألعاب التي تنمي في أطفالنا مـــهارات اللعـــب

---

١ ـــ *الثورة التكنولوجية والأدب*. ص ٧.

على أجهزة الكمبيوتر، وتقدم لهم في الوقت نفسه معلومات وثقافـــات مفيـــدة ومتعددة يجدها الطفل إما مخزّنةً في ذاكرة الكمبيوتر، أو على أقـــراص مرنة أو مليزرة، وما عليه إلا القيام باســتدعائها من الذاكرة الإلكترونية، أو وضع القرص في مكانه والقيام بتشغيله، والتعامل معه.

ولاشك أن الطفل يجد سعادة كبيرة وهو يتعامل مـــع تلـــك الأشكـــال الجديدة، مثلما كنا نجد ســـعادة كبيرة ونحن صغار نلعب مع أقراننا. ولكـــن المشكلة في طفل اليوم هي أن ألعابه وأدبه المبثوث عبر أجهزة الحاسب الآلي أو الأتـــاري، تزرع فيه الشـــعور بالفردية والعزلـــة حيـــث يمارســـها فـــي المنزل، وبمفرده في أغلب الأحيان. فمن الممكن أن يجلس الطـــفل لأكـــثر من ست ساعات في اليوم الواحد ــ وبخاصة أثناء العطلات المدرسية ــ أمام جهاز التلفزيون الذي يعرض له ألعاب الأتاري، أو جهاز الكمبيوتر المخزنـــة بداخله الألعاب المختلفة. إنه في أفضل الحالات من الممكـــن أن يســـتضيف لاعبا أو اثنين يشتركان معه فيما يوصف بالألعاب الإلكـــترونية الجماعيـــة (مثل لعبة التنس والشطرنج الإلكتروني، واختبر معلوماتك .. الخ) وذلك على عكس ما كنا نلعب ونحن صغار في مجموعات كبيرة، وفي فضاء أرحب من فضاء المنزل.

على ضوء هذا يجب على كتّاب أدب الأطفال التفكـــير فـــي الشكـــل الملائم لطبيعة الطفل الجديد الذي يجيد التعامل مـــع الحاســـبات الشخصيـــة، ويستوعب طريقة تشغيلها بسرعة مذهلة، وبصورة أفضل بكثير من الكبـــار، وبطريقة تدعو إلى التأمل في القدرات الذهنية والعقلية والإدراكية التي يتمتـــع بها طفل العصر الحديث.

إن الطفل العربي بدأ يتطلع للحاق بعالم الإنـــترنت، الـــذي ســـيجيد التعامل معه مثلما يجيد الآن ألعاب الأتاري والكمبيوتر. وهنا لابد أن نتوقـــع حـــدوث تطور هائل في اهتمامات الطفل وميوله الثقافية والأدبية، لذا أكـــرر

أنه يجب على صانعي أدب الأطفال التفكير في الشكل والمضمون الذي سيقدمون به أدبهم لأطفال الإنترنت. وعلى هؤلاء الأدباء أن يتوقعوا من طفل الإنترنت القيام بالتجوال داخل الشبكة والبحث عن نصوص أدبية وأشكال فنية تلائم اهتماماته وقدراته الجديدة، عبر المواقع المختلفة، وإذا وجد شيئا ما يثير اهتمامه، فإنه يقوم باستدعائه فوراً على شاشة الحاسب الآلي، ويبدأ في الإطلاع عليه، وقد يكون هذا الشيء لوحة تشكيلية أو قصيدة شعرية أو نشيد أو أغنية، أو قصة مكتوبة ومرسومة وملونة، أو مقطوعة موسيقية، أو فيلم كرتون يُعرض بالصوت المجسم والصورة الثلاثية الأبعاد، أو عن طريق الوسائط المتعددة التي يُقصد بها نقل المعلومات أو ظهورها على شاشة جهاز الكمبيوتر بالصوت والصورة والفيديو، أو أي شكل آخر من أشكال الأدب والفن المتعارف عليها في عصرنا هذا، والتي لا نستطيع التنبؤ بانحراف مسارها مستقبلا عبر أجهزة الحاسبات الآلية الشخصية.

أيضا على الشركات والمؤسسات والأفراد الذين يقومون بتصميم ألعاب الأطفال الإلكترونية أن يقتحموا عالم الإنترنت، ويبثوا ألعابهم بعد تطويرها بما يتناسب وطبيعة طفلنا العربي المسلم، عبر مواقع معينة في شبكة الإنترنت.

إن المنافسة ستكون شديدة للغاية بين الشركات العربية التي يجب أن تقتحم عالم الإنترنت في أسرع وقت ممكن، والشركات الأجنبية حول ما يتعلق بصيغة أدب الأطفال الذي سيقدم من خلال الشبكة، فالكل يرى أن طفل الإنترنت هو الأرضية الجديدة التي يجب استقطابها واحتلال المواقع المخصصة له داخل الشبكة، كما أن المنافسة ستكون شديدة بين أطفال الإنترنت أنفسهم، فمعظم هؤلاء الأطفال سيكون لديهم القدرة على برمجة أفكارهم وتخيلاتهم وتصوراتهم، وبثها عبر جهاز الحاسب الآلي إلى أترابهم.

سيجلس طفل الإنترنت إلى جهازه، وسيستقبل من أقرانه يوميا عشرات الأفكار والمعلومات والألعاب التي يقومون بتصميمها أو ابتكارها، أو تصمم لهم، وسيرسل لهم بدوره ما يشابه ذلك، وسيحدث نوع من تلاقح الأفكار والمعلومات عبر الشبكة، وحسب قدراتهم الذهنية والعقلية وأيضا التخييلية.

ومن هنا يأتي خطورة دخول أطفالنا الشبكة، دون أرضية معرفية وثقافية ودينية يقفون عليها وتحميهم مما قد يصل إليهم من أفكار ومعلومات قد تكون خاطئة أو منافية لأذواقنا وعاداتنا وتقاليدنا وديننا.

لذا يجب وجود حماية كافية لأطفالنا من سيول المعرفة الإلكترونية التي ربما تغرقهم معنويا وحسيا في المستقبل القريب.

وقد استعرضنا على صفحات بحثنا هذا شيئا عن الأدب الإلكتروني أو الثقافة الإلكترونية وأشكالها ومضامينها ومنتجاتها وكتبها وصحافتها ومسابقاتها وبعض مواقعها، وأيضا بعض ما أنتج للأطفال على شرائط السي دي روم (C.D) [1] سواء كان هذا الإنتاج مباشرا لهذه الشرائط، أو بعد تحويله من قصة مكتوبة على الورق إلى قصة إلكترونية محركة،كما استعرضنا خصائص البرنامج الإلكتروني المكتوب للأطفال وأهم ما يجب أن تتميز به هذه البرامج، ضاربين المثل بأحد البرامج الإلكترونية وهو "برنامج رحلة إلى مكة" مقارنة بينه وبين درس للأطفال عن الحج، ولكن في كتاب ورقي.

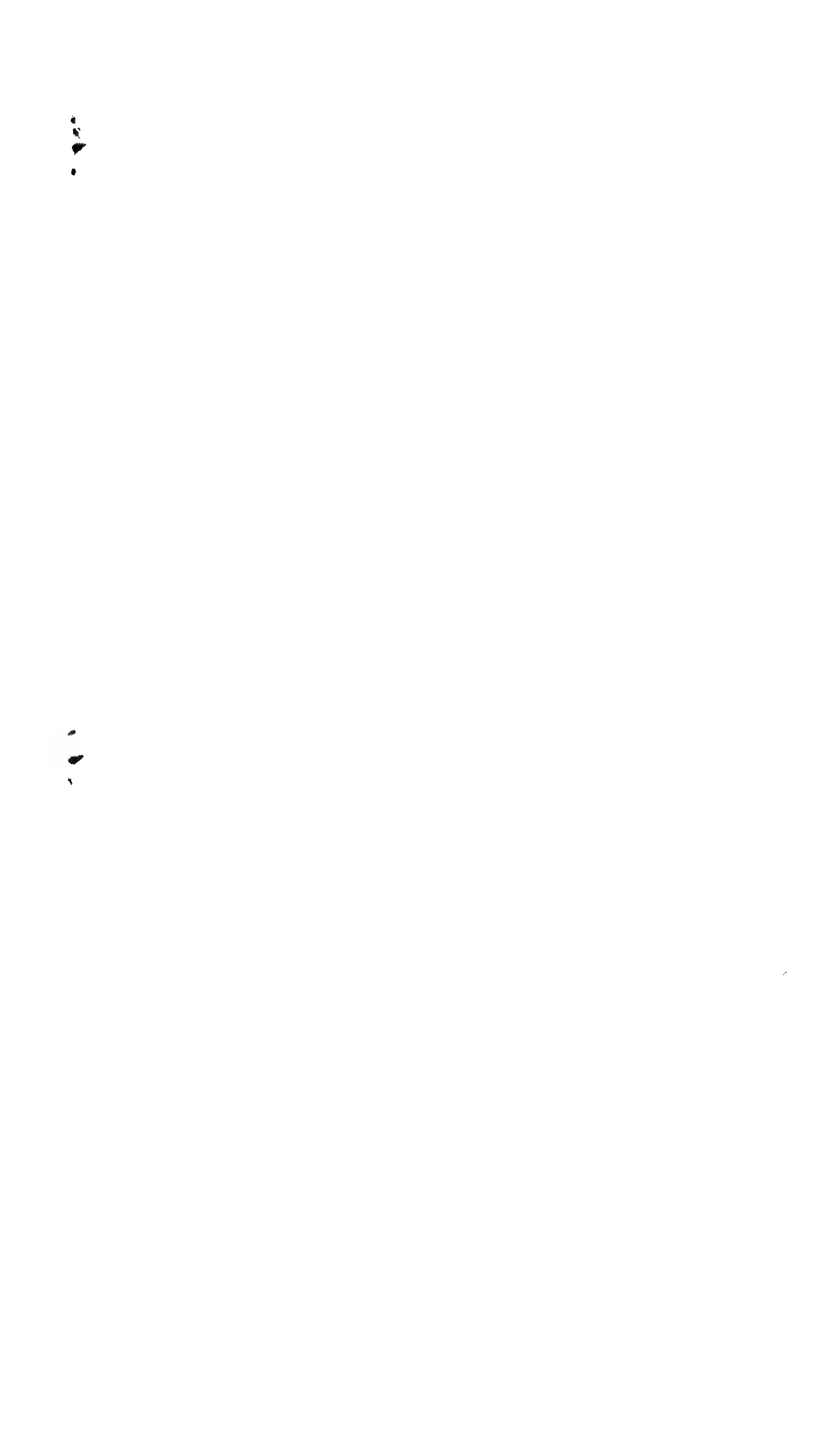
وقد حاولت فصول هذا البحث أن تعيد ترتيب الأوراق المتصلة بقضية ثقافة الطفل وأدبه وعالمه على مائدة المهتمين بها في وطننا العربي، وأن تفتح نقاشا مفيدا ومثمرا، مع الأدباء والمثقفين والمعلمين والتربويين،

---

[1] ــ السي دي (C.D) اختصار لكومباكت ديسك Compact Disk ومعناه القرص المضغوط. أما روم R فهو اختصار لــ Rom ويعني الذاكرة القارئة فقط.

فضلا عن الآباء والأمهات، حول ثقافة الطفل الإلكترونية وأدبه الجديد، ومدى الاستفادة من التقنيات الحديثة في تثقيف الطفل العربي وتعليمه وترفيهه، وتأديبه.

كما حاول البحث الوقوف على عناصر ثقافية جديدة بدأت تسري في كيان المجتمع دون أن يعي كثيرون ممن لهم علاقة مباشرة بثقافة الطفل العربي وأدبه بأهمية ما يحدث، أو خطورته في تكوين طفل عربي مغاير لأطفال العقود السابقة، هو طفل القرن الحادي والعشرين. وذلك من خلال الفصول التالية: مفاهيم أساسية، الثقافة الإلكترونية والثقافة العلمية، الموجة الثالثة وثقافة الطفل العربي، منتجات الثقافة الإلكترونية، أشكال ومضامين جديدة، قصص إلكترونية للأطفال، صحافة الأطفال الإلكترونية، مستقبل كتب الأطفال ومكتباتهم الإلكترونية، الحاسوب والإنترنت للتعليم والتعلُّم، البرنامج: إخراجه وخصائصه، مواقع ومقاهٍ للأطفال، المسابقات الإلكترونية، وأخيرا كيف نحمي أطفالنا من مخاطر الحاسوب؟



قائمة المصادر والمراجع

ــ أحمد فضل شبلول. *أدباء الإنترنت أدباء المستقبل*. الرياض: دار المعراج الدولية للنشر، ١٤١٧هـ / ١٩٩٧م.

ــ الاتحاد العام للأدباء والكتاب العرب. *أدب الطفل العربي*. مجموعة أبحاث. عمّان، (د.ت).

ــ السيد نصر الدين السيد. *إطلالات على الزمن الآتي*. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب (مكتبة الأسرة) ١٩٩٨.

ــ بيل جيتس. المعلوماتية بعد الإنترنت (طريق المستقبل). ت: عبد السلام رضوان. الكويت: عالم المعرفة (٢٣١) ١٤١٨هـ / ١٩٩٨م.

ــ جاك سي استيورت. *إرشاد الآباء ذوي الأطفال غير العاديين*. ترجمة دَ. عبد الصمد قائد الأغبري ود. فريدة عبد الوهاب آل مشرف. الرياض: النشر العلمي والمطابع، جامعة الملك سعود، ١٤١٧هـ / ١٩٩٦م.

ــ جمال أبو رية. *ثقافة الطفل العربي*. القاهرة: دار المعارف، سلسلة كتابك (٤١).

ــ حسن شحاته ووضحى السويدي. *تعليم الإسلام للأطفال ــ دليل لمعلمي التربية الإسلامية*. القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب، ١٩٩٦.

ــ حميد السيد رمضان، وعدنان كريم. *معجم الأصوات في اللغة العربية*. دمشق: دار طلاس للدراسات والترجمة والنشر، ١٩٩٣.

ــ ذكاء الحر. *الطفل العربي وثقافة المجتمع*. بيروت: دار الحداثة، ١٩٨٤.

ـ شركة العريس للكمبيوتر. *دليل المنتجات*. بيروت. (د.ت).

ـ صخر لبرامج الحاسب. *كتيب برامج صخر*. القاهرة: ٩٦/٩٧.

ـ عبد الله العروي. *ثقافتنا في ضوء التاريخ*. بيروت: دار التنوير، ١٩٨٤.

ـ عبد الله بن المقفع. *كليلة ودمنة*. حققه وقدم له د. محمد أمين فرشوخ. بيروت: دار الفكر العربي، ١٩٩٠.

ـ عبد الله بن عثمان المغيرة. *الحاسب والتعليم*. الرياض: النشر العلمي والمطابع، جامعة الملك سعود، ١٤١٨هـ /١٩٩٧م.

ـ علي الحديدي. *في أدب الأطفال*. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، ط٢، ١٩٧٦.

ـ فالنتينا إيفاشيفا. *الثورة التكنولوجية والأدب*. ت: عبد الحميد سليم. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٨٥.

ـ لينارد فريدمان. *الجودة في التعليم المستمر*. ترجمة د. عبد الرحمن الشاعر وحسن طامان. الرياض: جامعة الملك سعود، ١٤١٨هـ / ١٩٩٨م.

ـ محمد علي حمد الله. *الأسلوب التعليمي في كليلة ودمنة*. ط٢ ، دمشق: دار الفكر، ١٩٧٠.

ـ محمد علي محمد (وآخرون). *قاموس علم الاجتماع*. تحرير ومراجعة محمد عاطف غيث. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٩.

ـ مصطفى بن محمد عيسى فلاتة. *المدخل إلى التقنيات الحديثة في الاتصال والتعليم*. الرياض: عمادة شؤون المكتبات، جامعة الملك سعود، ط٢، ١٤١٢هـ / ١٩٩٢.

ـ مفتاح محمد دياب. *مقدمة في ثقافة وأدب الأطفال*. مصر، كندا: الدار الدولية للنشر والتوريع، ١٩٩٥، ص ١٠١.

ـ نخبة من الأساتذة المتخصصين. *معجم العلوم الاجتماعية*. تصدير ومراجعة إبراهيم مدكور. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ١٩٧٥.

ـ نوال محمد عمر. *الفيديو والناس*. القاهرة: كتاب الهلال (العدد ٤٧١) مارس ١٩٩٠.

ـ هادي نعمان الهيتي. *ثقافة الأطفال*. الكويت: سلسلة عالم المعرفة (١٢٣)، ١٩٨٨.

ـ وزارة الثقافة الأردنية ومؤسسة نور الحسين. *أدب الأطفال في الأردن واقع وتطلعات*. ١٩٨٩.

*** أعداد مختلفة من جرائد ومجلات:**

ـ آفاق الإنترنت. الكويت.

ـ أخبار الأدب. القاهرة.

ـ الأهرام. القاهرة.

ـ الجزيرة. الرياض.

ـ الحياة. لندن.

ـ الرياض. الرياض.

ـ الشرق الأوسط. لندن.

ـ الكمبيوتر والتكنولوجيا. أبو ظبي.

ـ المجلة. لندن.

ـ المجلة العربية للتربية. تونس.

ـ المعرفة. الرياض.

ـ الهلال. القاهرة.

ـــ إنترنت العالم العربي. دبي.

ـــ رسالة الجامعة. الرياض.

ـــ عالم الكمبيوتر. القاهرة.

ـــ عربيوتر. واشنطن.

ـــ عصر الحاسب. الرياض.

ـــ عكاظ. جدة.

ـــ ماجد. أبو ظبي.

ـــ ملاعب الكمبيوتر. بيروت.